魅力的な「キャラ顔」の描き方

最高のイラストを作り出す！

サイドランチ著

ダウンロード特典
顔のデッサンを練習できる360°対応アタリデータ

もっと上手く「顔」を描けるようになりたい!!

顔・表情・キャラタイプを１冊でまとめて学べる！

インプレス

はじめに

この度は『最高のイラストを作り出す！ 魅力的な「キャラ顔」の描き方』をご購入いただき、誠にありがとうございます。

本書は「キャラクターの顔の描き方」に特化したイラストの指南書です。
基本的な顔のバランスや、感情を表現するための表情、キャラクターのタイプによるキャラデザのアイディアなどを網羅して解説しています。
また、デフォルメのポイントを解説している点も本書の特徴です。
キャラクターイラストにおけるデフォルメとは、一部を誇張または省略することで、特徴を際立たせたり、美しく見せたりするテクニックです。魅力的なキャラクターを描くために、デフォルメは重要です。

解説の内容は読みやすさのために、３つの Chapter に分けました。

Chapter1 では、基本となる顔の描き方について解説しています。顔のバランスやアタリのとり方、目・鼻・口・髪といったパーツごとの描き方を見ていきます。

Chapter2 は、感情を表すための表情がテーマです。喜び、怒り、悲しみなどといった基本的な感情のほかに、驚きの表情、恐怖の表情、呆れた表情などさまざまなパターンの表情をポイントとともに紹介しています。

Chapter3 は、キャラクターの描き分け方を解説します。タイプごとに描かれたキャラクターの作例を見ながら、個性を出すためのポイントを紹介しています。

キャラクターを描く上で、特に重要になるのが顔です。
顔は、それだけで人となりを伝えることができ、パーツの描き方１つで印象を大きく左右することができます。また表情によって感情を伝えられることも大事なポイントです。

イラストを描くのが好きな方なら、描きたいと思う理想のキャラクター像があるのではないでしょうか。
本書は、「こんな性格のキャラを魅力的に描きたい」「このタイプは、こういう時にどんな表情をするんだろう」といったときに、役立てられればと思いながら制作しました。
あなたの描く「魅力的なキャラ作り」の一助となることを願っています。

編者

INDEX
目次

Part5 眉の描き方

Part6 鼻の描き方

Part7 口の描き方

Part8 耳の描き方

Part9 髪の描き方

Chapter2 魅力を引き出す表情

Part1 表情の基礎知識

Part2 喜びの表情

Part3 怒りの表情

Part4 悲しい表情

Part5 驚きの表情

Part6 さまざまな表情

Chapter3　キャラクターの描き分け

本書の使い方

顔の描き方の要点が、作例とともに解説されてます。Chapter1 ～２では解説の内容が、「Part」で分類されていますが、Chapter3 ではキャラクターのタイプごとに「type」で分かれています。

ページ構成

Chapter1~2

解説の分類

Part 1

解説のテーマ

作例

要点の解説

Chapter3

解説の分類

type 02

タイプ名

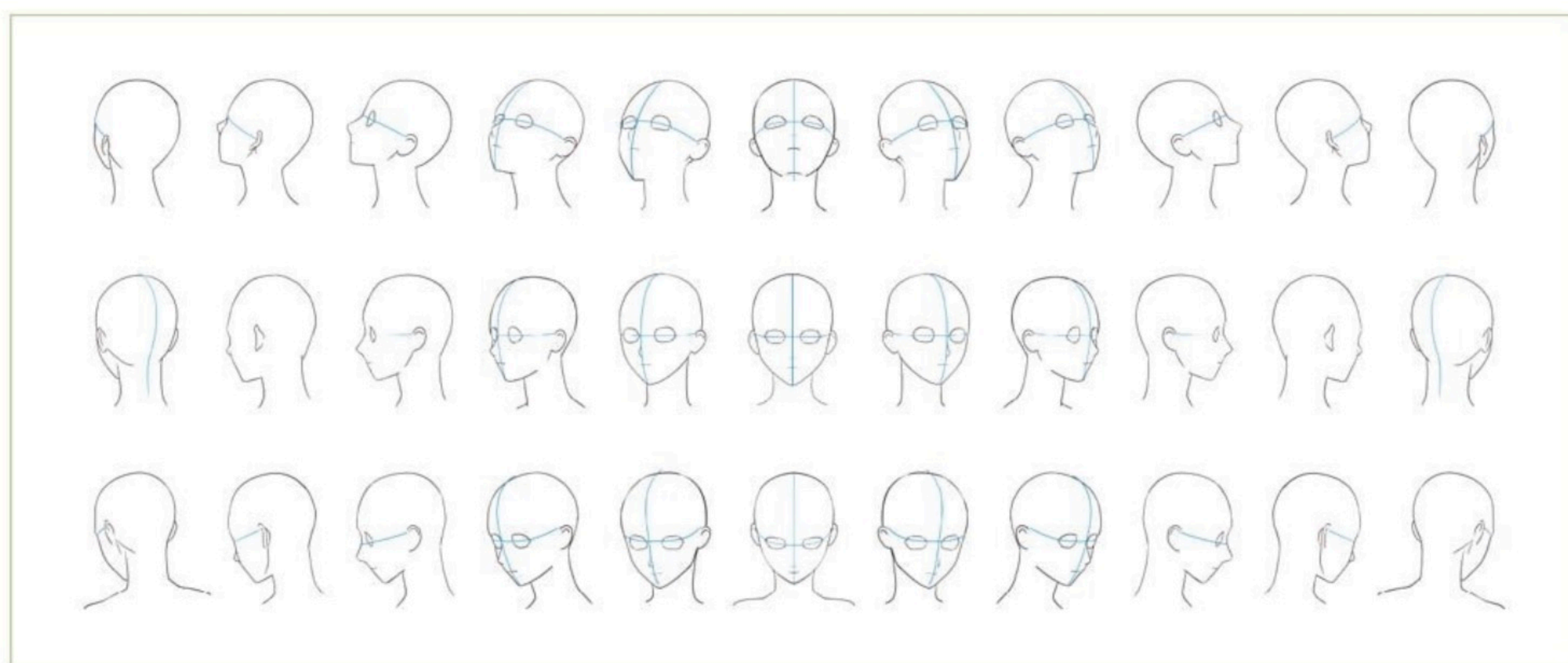
Point

覚えておきたいポイントや豆知識などを解説します。

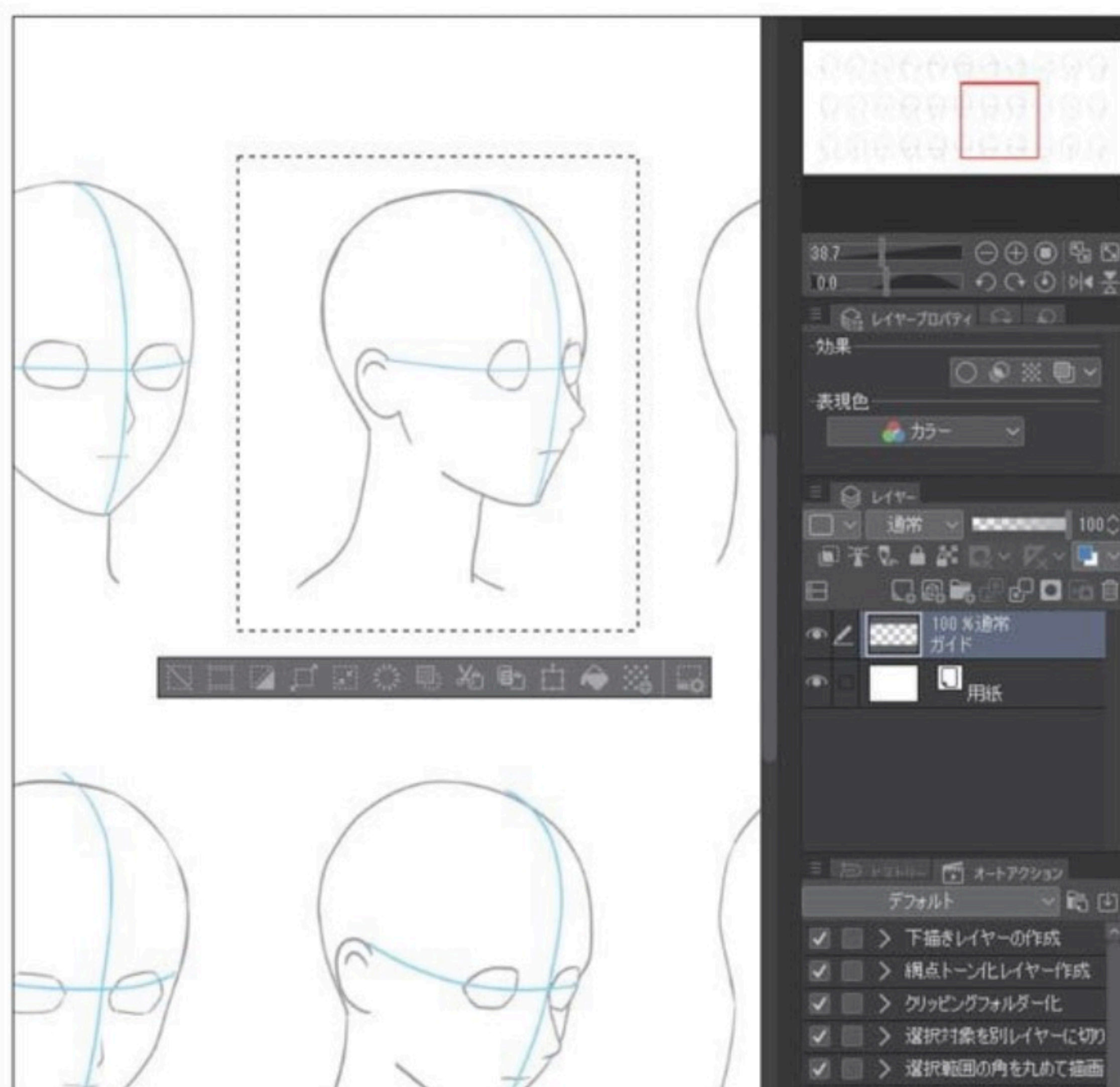
特典データのダウンロード方法

https://book.impress.co.jp/books/1120101029

上記URL 先の「特典を利用する」から、特典データ「360°対応アタリデータ」をダウンロードできます。画面の指示に従って操作してください。データをご利用の際は「必ずお読みください.txt」ファイルを必ずご確認ください。

※ダウンロードには、無料の読者会員システム「CLUB Impress」への登録が必要となります。
※本特典の利用は、書籍をご購入いただいた方に限ります。
※特典ファイルは、CLIP STUDIO PAINT PRO（Ver.1.10.2）、Adobe Photoshop 2020（Ver.21.2.4）で動作確認をしております。
※特典データのファイルを実行したことによる結果については、著者、株式会社インプレスは一切の責任を負いかねます。お客様の責任においてご利用ください。

特典データの使い方

特典のファイルは、Photoshop や CLIP STUDIO PAINT 専用の形式のほか jpg や pdf 形式が用意されています。
pdf は、濃度が100%、50%、30%の3種類があります。ペイントツールをお持ちでない方は、好きな濃度の pdf を印刷して下絵としてご利用することができます。

使い方の例（CLIP STUDIO PAINT）
使いたい顔のアタリを選択し、コピー＆ペーストで作業したいキャンバスに貼り付けると便利です。

Chapter 1

魅力的な顔の描き方

顔のバランス

目・鼻・口の位置

顔が美しく見えるバランスの例を紹介します。キャラクターイラストでは基本となる可愛く見えるバランスになっています。眉や目鼻の位置など確認してみましょう。

目の位置

現実の顔では、頭部の２分の１の高さのあたりに目がありますが、幼い顔や可愛い顔の場合は２分の１より下に描くとよいでしょう。

眉の位置

顔の２分の１の高さに眉があると、可愛い顔のバランスになります。

鼻の位置

目からアゴまでを半分に分け、上２分の１が鼻を描くエリアです。２分の１の線あたりが鼻下になります。

口の位置

目からアゴまでを半分に分け、下２分の１のエリアの中に口を描きます。

Point

リアルなバランス

目の位置を顔の２分の１ほどの高さにすると、リアル寄りのバランスになります。

目と目の間隔

左右の目の間隔は、目１つ分くらいが目安です。

耳の大きさ

リアルなバランスの耳の長さは、眉頭から鼻下までの長さと同じくらいにしますが、キャラクターイラストではそれより短かめに描かれることが多いです。

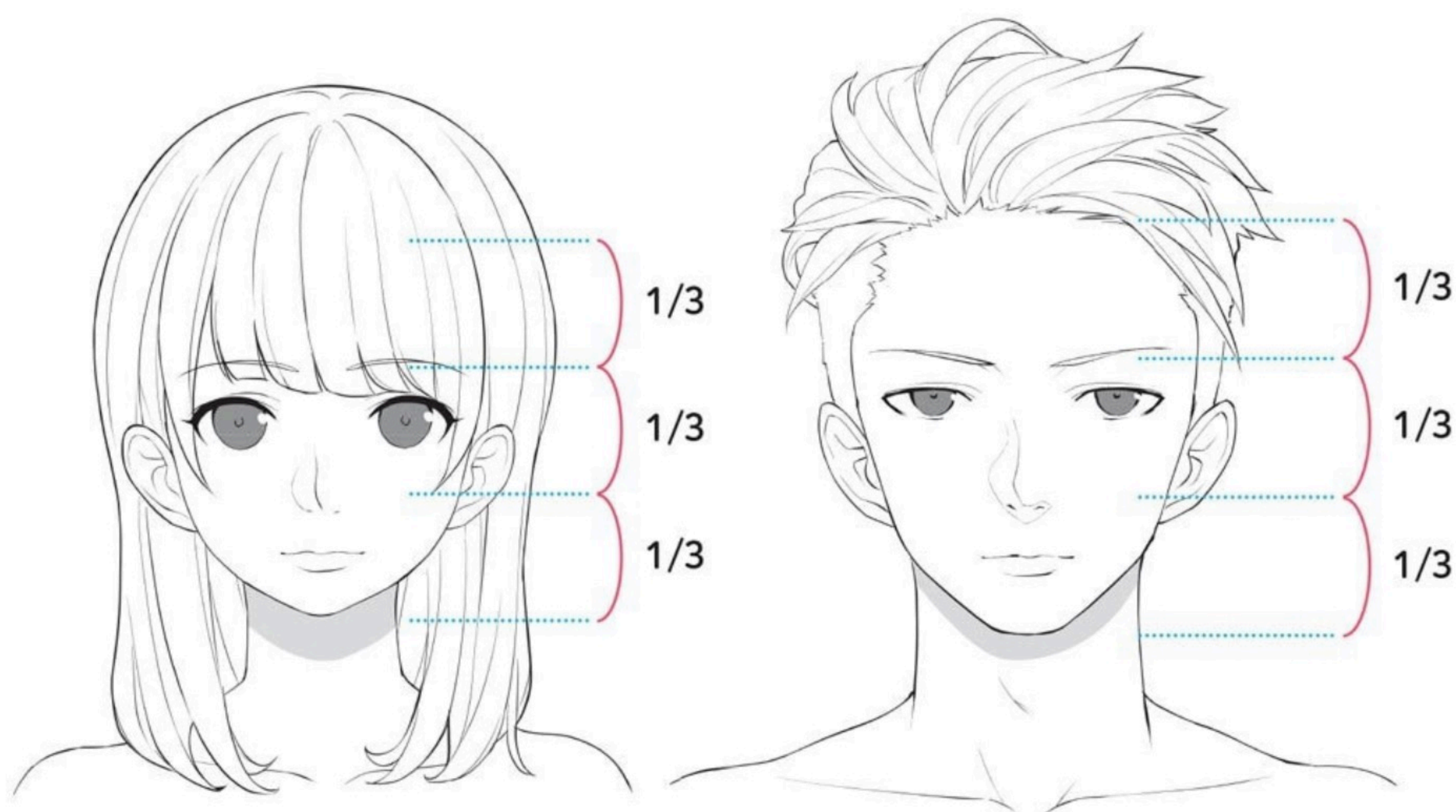
口の幅

正面から見たときの口の幅は、 目の幅と同じくらいかやや大きいくらいが平均的です。可愛くデフォルメされた女の子はかなり小さく描きます。

3等分で美しいバランスに

髪の生え際から眉まで、眉から鼻まで、鼻からアゴまでを３等分したバランスは美しい顔になりやすいと言われています。

1/3
1/3
1/3

1/3
1/3
1/3

目と口の三角形

目と口を三角形で結んだとき、正三角形にすると幼い印象になります。可愛い顔のバランスになるので、美少女を描くときに正三角形のアタリをとってみると顔のバランスの目安になります。

横顔の目・耳の位置

横顔のバランスも見てみましょう。目と耳の位置がポイントです。また、横顔では鼻や口の形を描くことが重要になります。鼻や口は側面からのアングルのほうが立体的に描かれるためです。

鼻の根元がへこむ

目と耳の位置関係

リアルなバランスでは目尻からまっすぐ引いた線のところに耳の生え際があります。作例では目尻の線よりやや下に置いて耳を目立たせないバランスにしています。

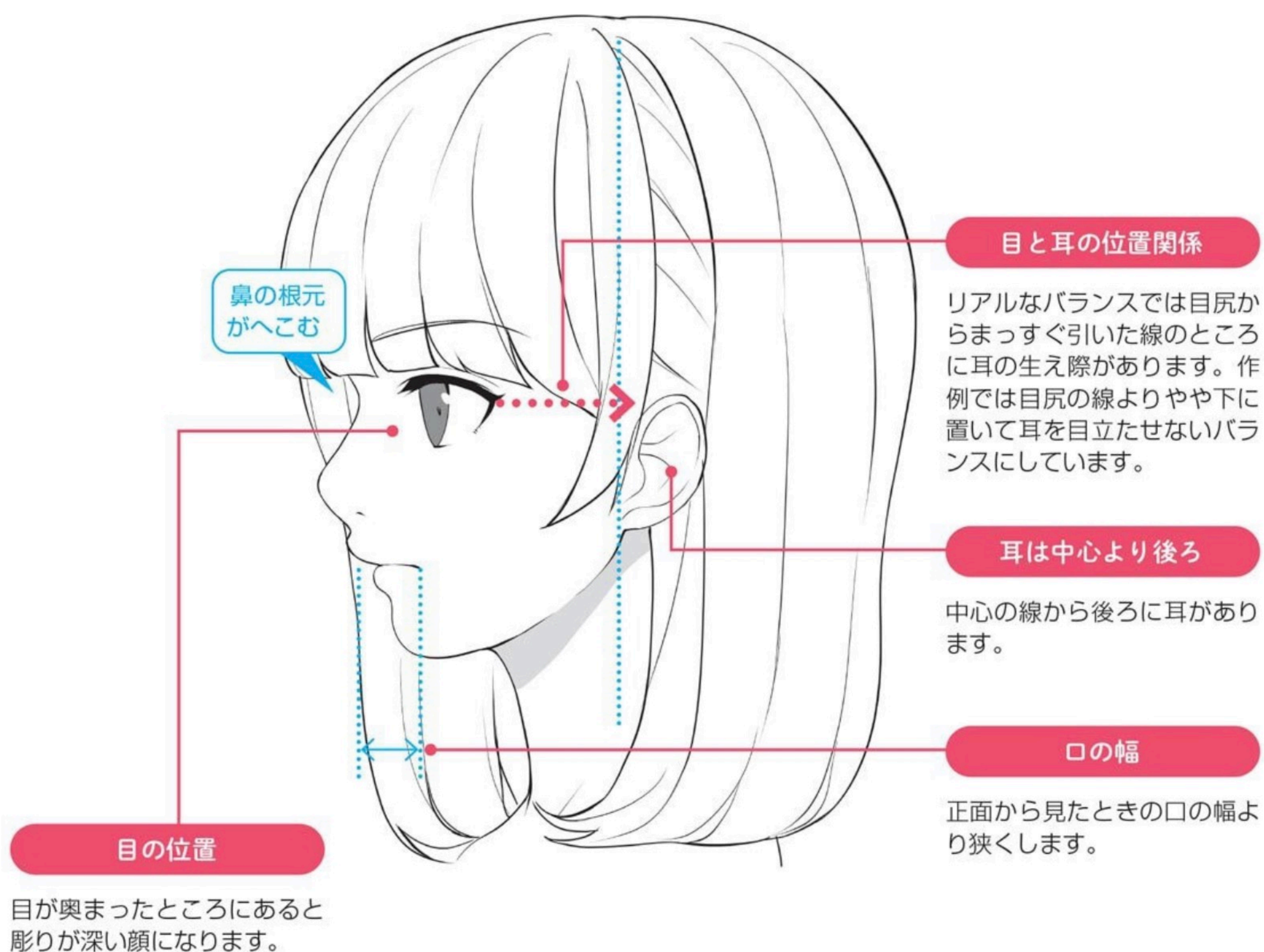
耳は中心より後ろ

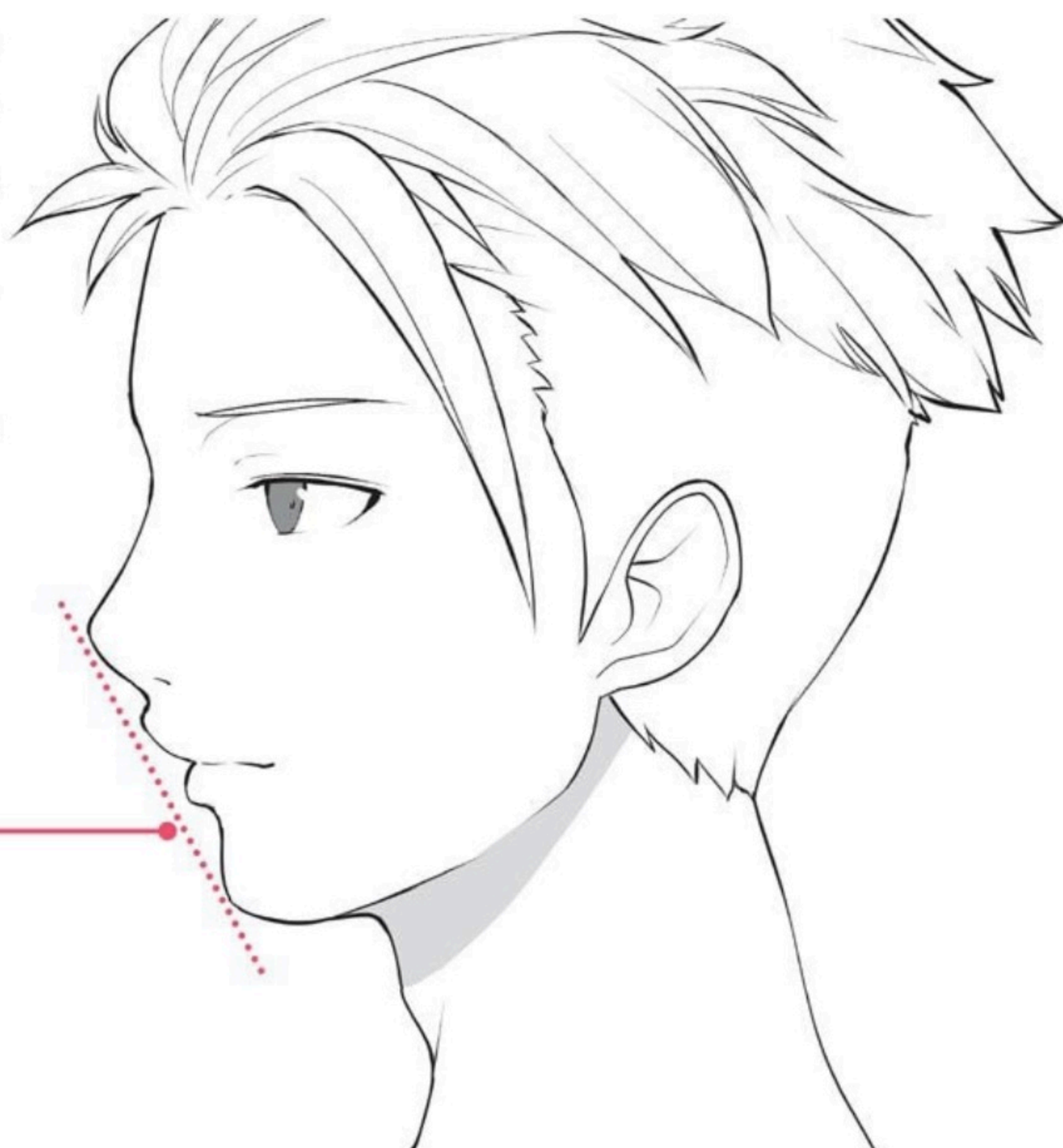
中心の線から後ろに耳があります。

口の幅

正面から見たときの口の幅より狭くします。

目の位置

目が奥まったところにあると彫りが深い顔になります。

鼻からアゴまでのラインで

横顔では、鼻の先からアゴまでのラインの内側に唇があると、美しい顔になりやすいでしょう。このラインはEラインと呼ばれています。
横顔を描くときはこのEラインを描いてみて、唇が出過ぎていないか、十分に鼻を高く描けているか、確認してみるとよいでしょう。

Eライン

Eラインより唇が出ないように描きます。

ナナメの顔のバランス

ナナメの顔は、パースがかかるため奥のほうの幅が狭くなることに注意します。

左右の眉の位置

手前の眉頭は目から離れていますが奥の眉頭は目頭と揃っているように見えます。これは奥のほうを圧縮するように描いているためです。

奥のエリアを狭く

ナナメ顔では奥のほうを狭く描くので、眉と目の幅が縮まります。

顔のデフォルメ

デフォルメしよう

キャラクターイラストは現実のものよりデフォルメして描きます。デフォルメとは細部を省略し、見せたい部分を強調することです。リアル寄りのキャラクターイラストではリアリティを保ちながら、適度にデフォルメして省略します。

デフォルメ例その1

髪

髪は線を少なくしつつ髪の流れがわかるように描きます。

口

唇の細部は描きませんが、下唇のふくらみを表す線は入れています。

瞳

上まつ毛の線を強調します。下まつ毛は細く入れるか、描かずに省略します。

鼻

鼻を強調するとスマートな印象にならないため、鼻筋を少ない線で描くだけに留めます。絵柄によっては鼻の穴を軽く描きます。

首

リアル寄りのイラストの場合は、現実的な太さを意識します。

デフォルメ例その2

髪

カタマリの感じが強くなります。

首

首筋は省略します。女の子のキャラクターの場合は首の太さを細く描きます。

瞳

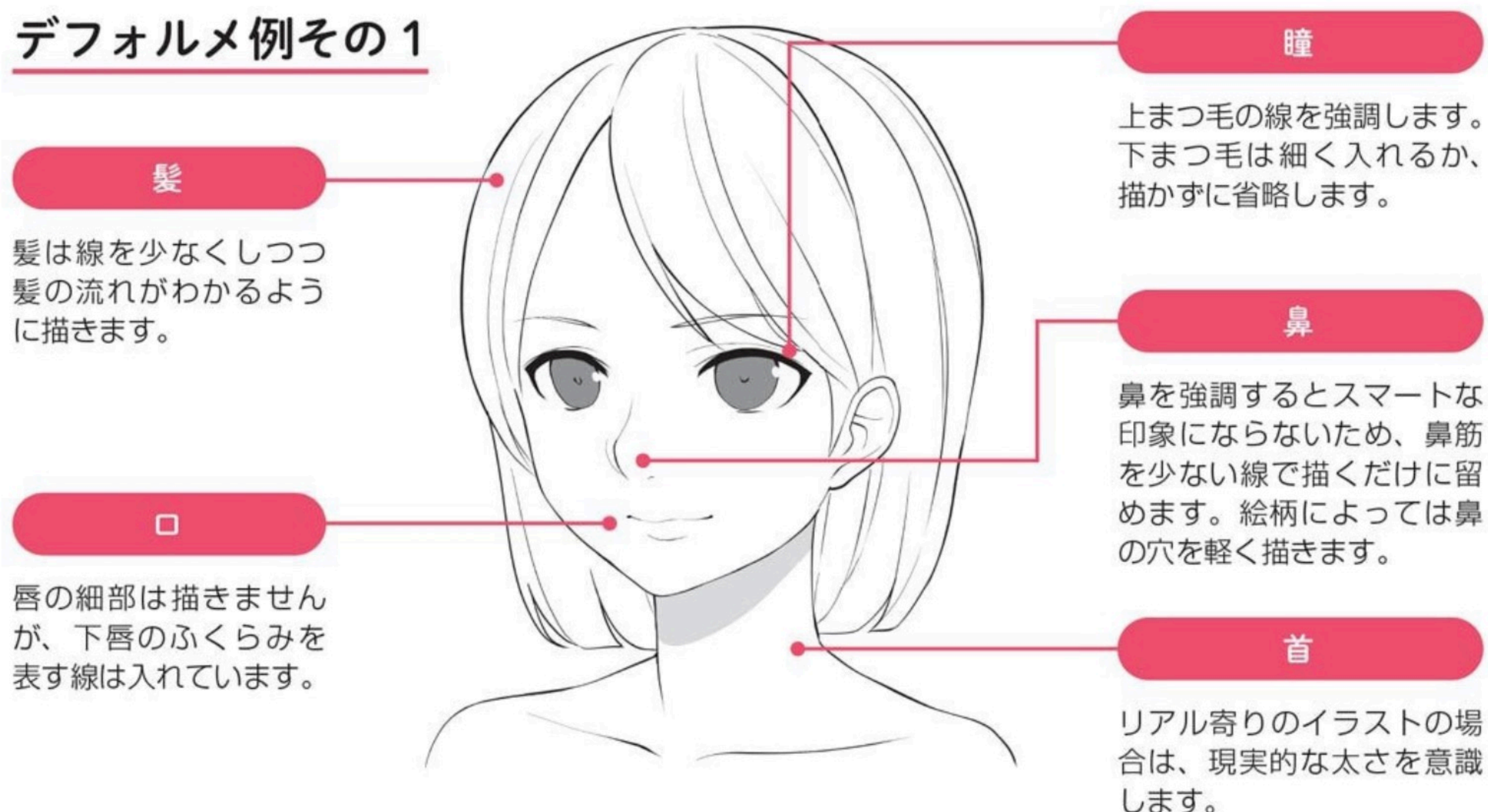
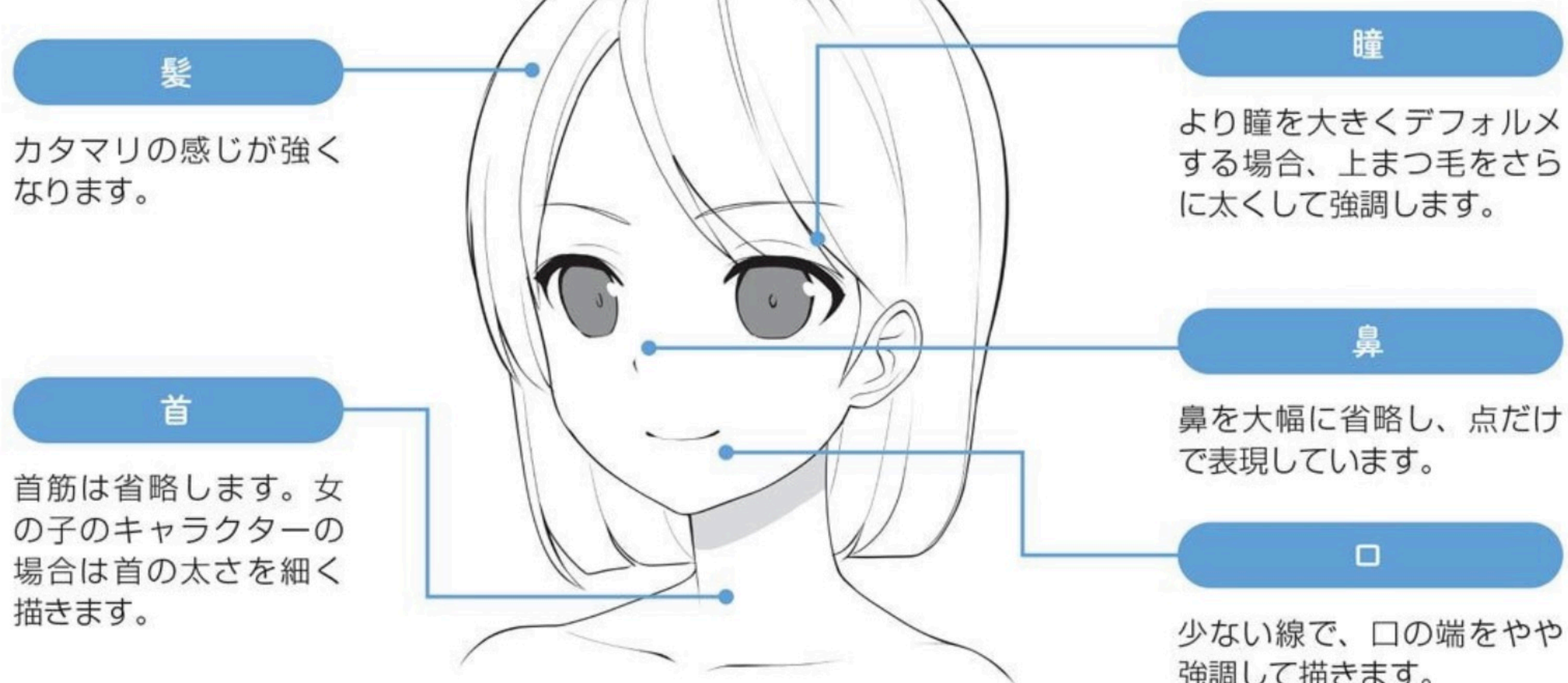
より瞳を大きくデフォルメする場合、上まつ毛をさらに太くして強調します。

鼻

鼻を大幅に省略し、点だけで表現しています。

口

少ない線で、口の端をやや強調して描きます。

デフォルメの段階

デフォルメ１段階目

現実よりも少し瞳を大きめに描きます。髪の束は細かく分けています。若いキャラクターの場合、ほうれい線などのシワは省略するのが基本です。

デフォルメ２段階目

さらに線を少なくし、デフォルメするほど瞳は縦の方向に大きくなります。髪は束の感じを強くし、鼻や口は少ない線で表現します。全体的により記号的になっていきます。

デフォルメ３段階目

瞳をより大きくし、目立たせます。鼻は完全に省略してしまいます。りんかくは縦につぶれたようになり、丸みを帯びさせて円の形に近づけます。

ここまでデフォルメした場合は頭身が低いキャラクターでないと合いません。

リアル

デフォルメ

男女の違い

正面顔で男女を比較

男女を描き分けるポイントを見ていきます。まずは正面顔で比べてみましょう。
女性は丸みを帯びた柔らかい感じに描き、男性は角を作るように描いて筋張った感じを出すのが基本です。

女性＜正面＞

やわらかいラインで

目

女性の目は男性より大きな瞳で描かれることが多いです。

アゴ

アゴは小さく尖らせます。

りんかく

丸顔に描くと可愛い顔になりやすいです。

首

首は少し細めに描きます。男性より脂肪が多いため筋肉の筋を描かないほうが女性らしくなります。

男性＜正面＞

角張ったラインで

目

細く横長に描くとりりしい雰囲気が出ます。

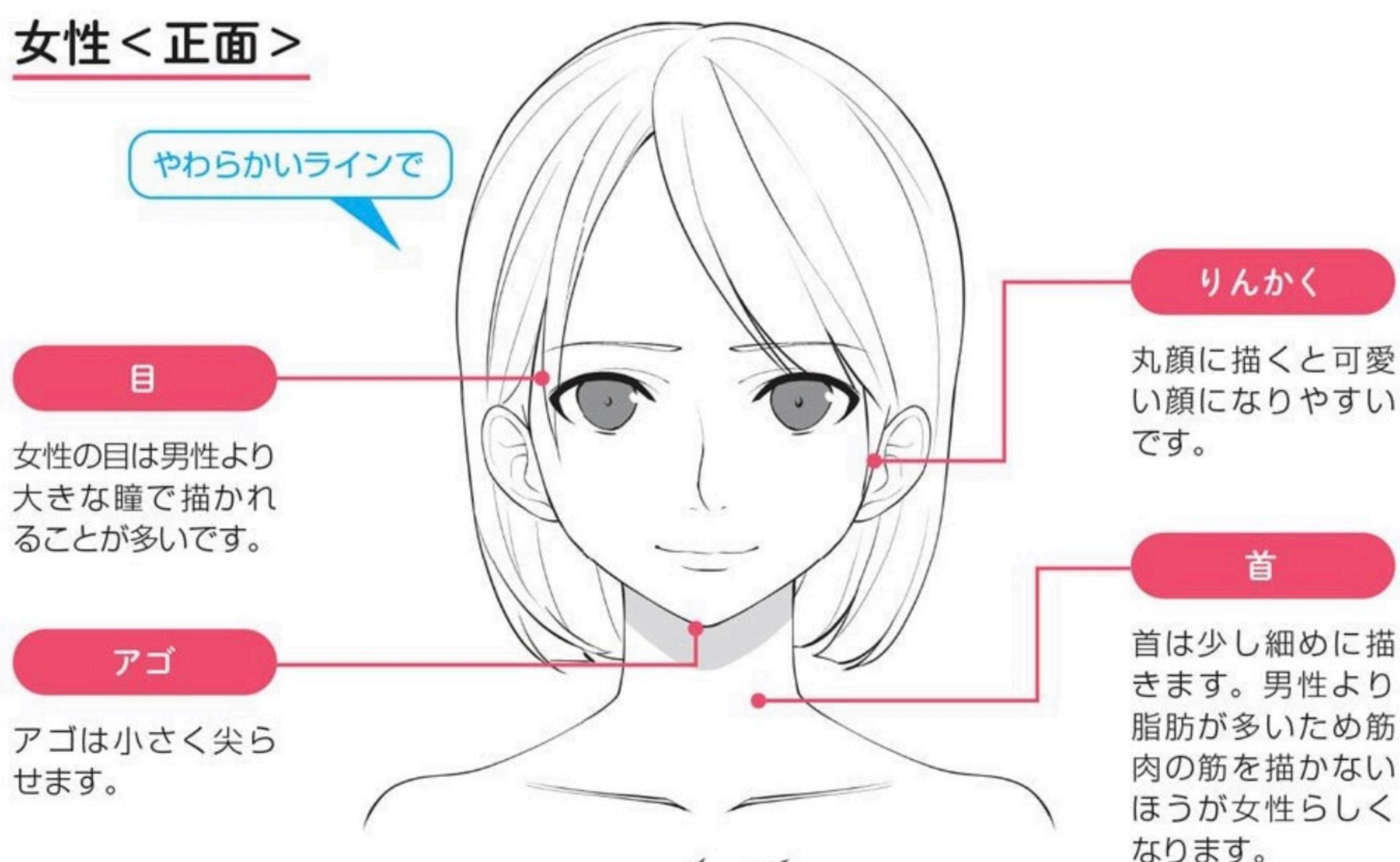
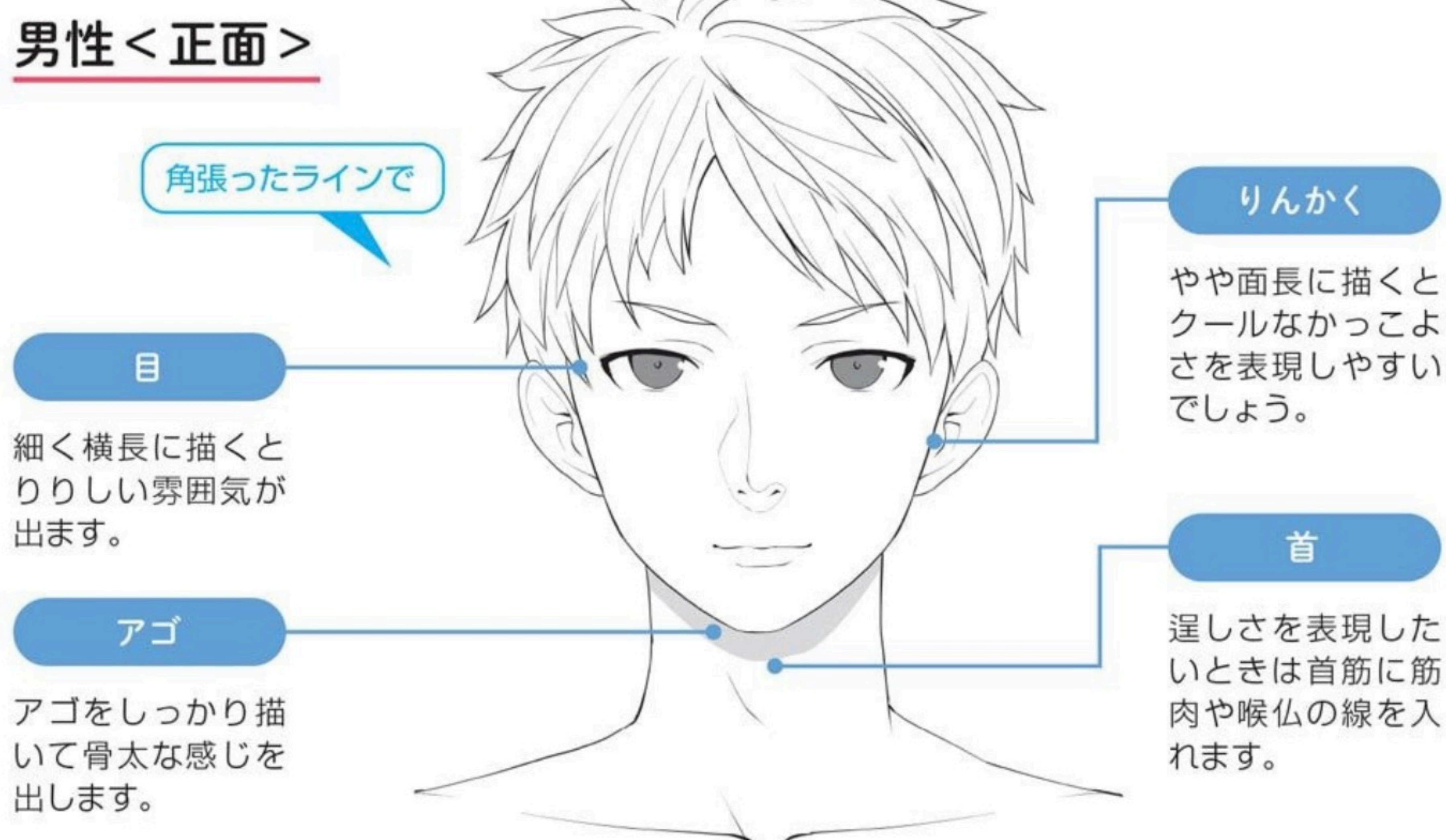
アゴ

アゴをしっかり描いて骨太な感じを出します。

りんかく

やや面長に描くとクールなかっこよさを表現しやすいでしょう。

首

逞しさを表現したいときは首筋に筋肉や喉仏の線を入れます。

横顔で男女を比較

横顔は額や鼻の出っ張りが目立ちます。またエラの線も男女で描き分けると違いを出しやすいです。

女性＜側面＞

額

額から鼻筋にかけてのラインは曲線でやわらかい感じを出します。

鼻

鼻は目立たせない方が可愛くなりやすいでしょう。

アゴ

小さく描いたアゴは、正面顔のようにとがらせず、曲線で描きます。

エラ

エラを張るとやわらかいイメージが損なわれるので注意します。

男性＜側面＞

額

額は出っ張ります。眉頭あたりに角ができるようにします。

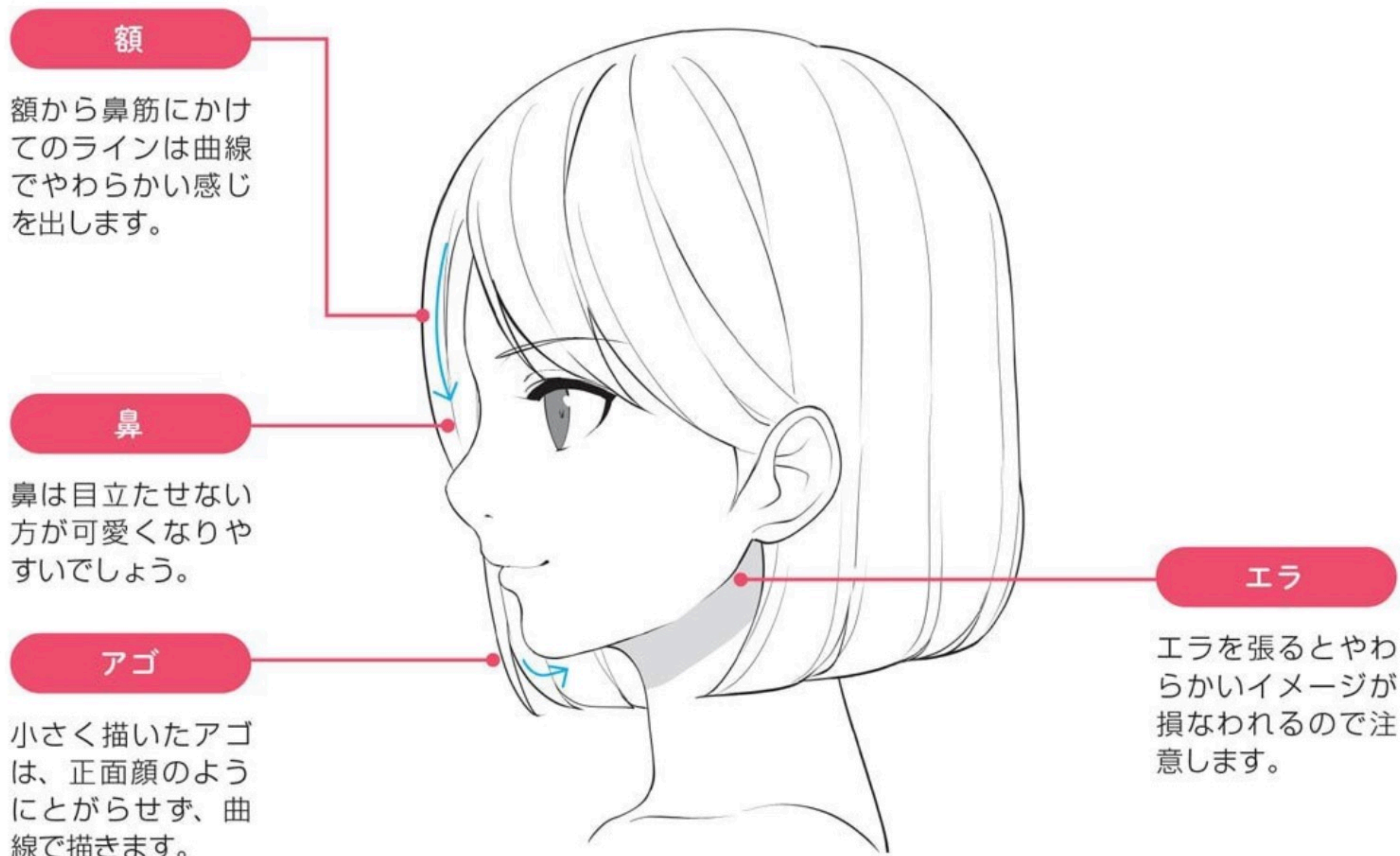
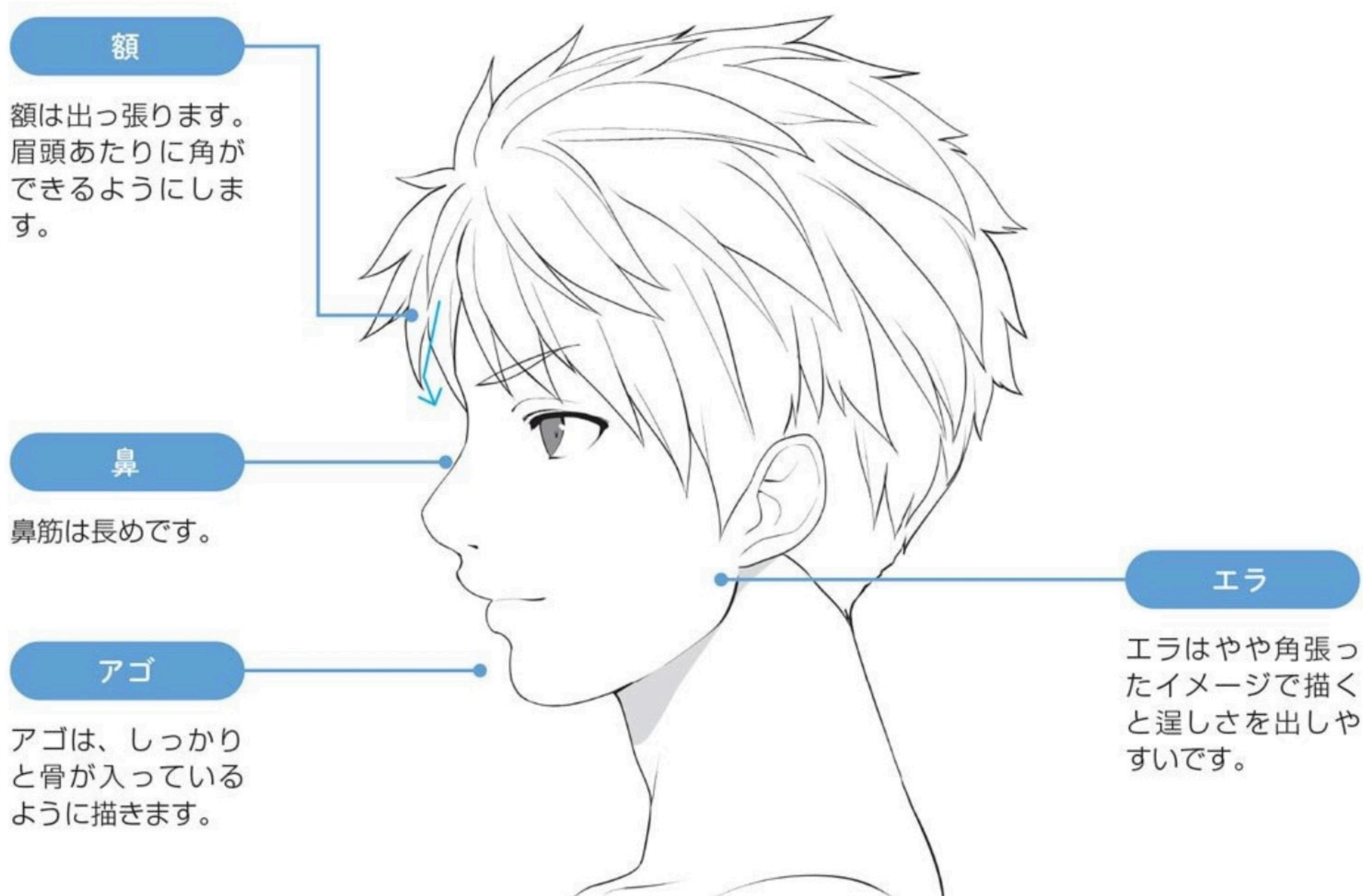
鼻

鼻筋は長めです。

アゴ

アゴは、しっかりと骨が入っているように描きます。

エラ

エラはやや角張ったイメージで描くと逞しさを出しやすいです。

年齢の描き分け

赤ちゃんと大人のバランス

幼く見えるバランスは目と口の間隔で決まります。目と口の間隔が狭いほど幼く見えます。可愛いキャラクターを描くときは幼さを感じさせるバランスをイメージします。

赤ちゃんのバランス

目の位置が低い

目などの顔のパーツの位置が下にあるほど幼く見えます。

目と口が近い

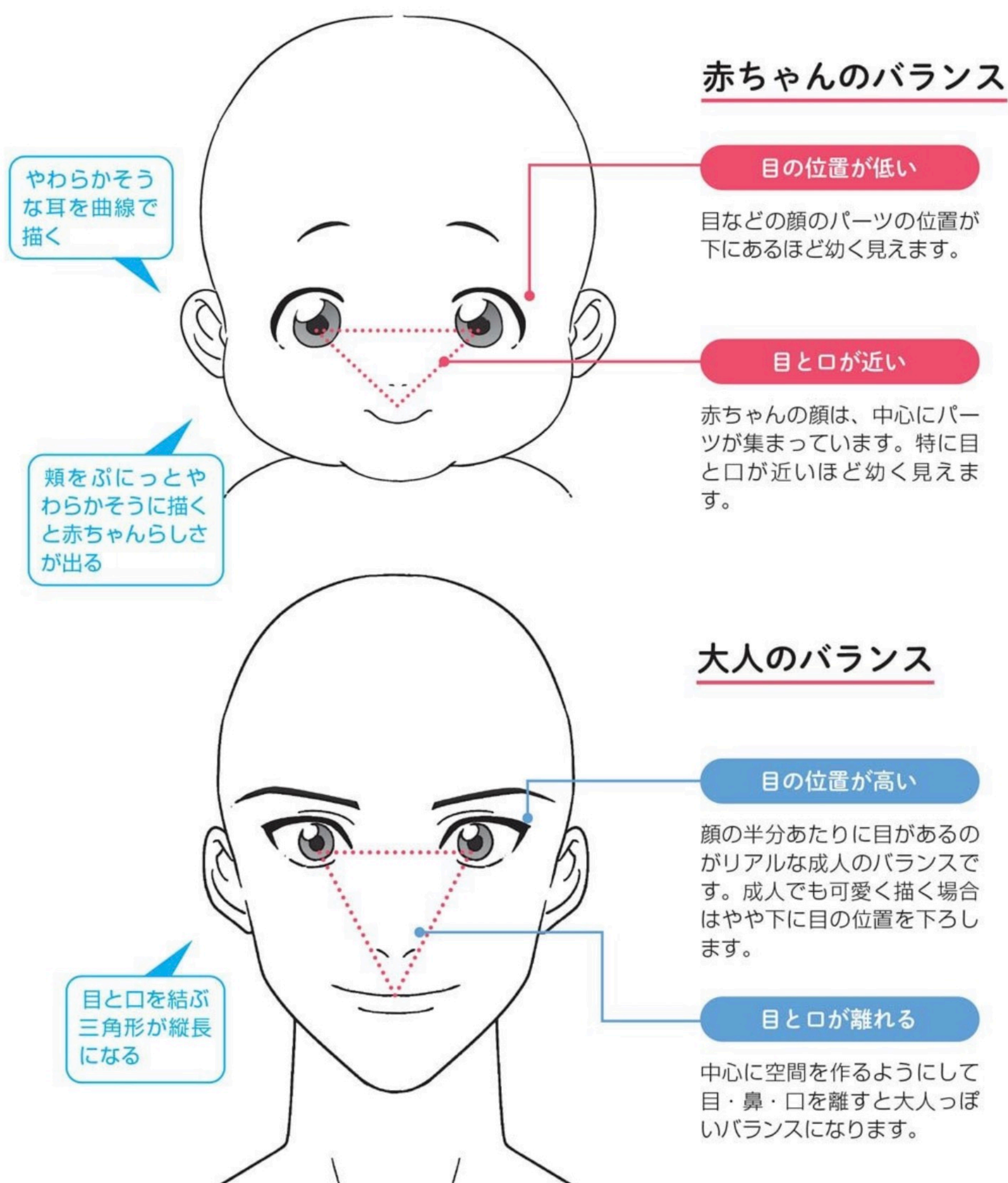
赤ちゃんの顔は、中心にパーツが集まっています。特に目と口が近いほど幼く見えます。

大人のバランス

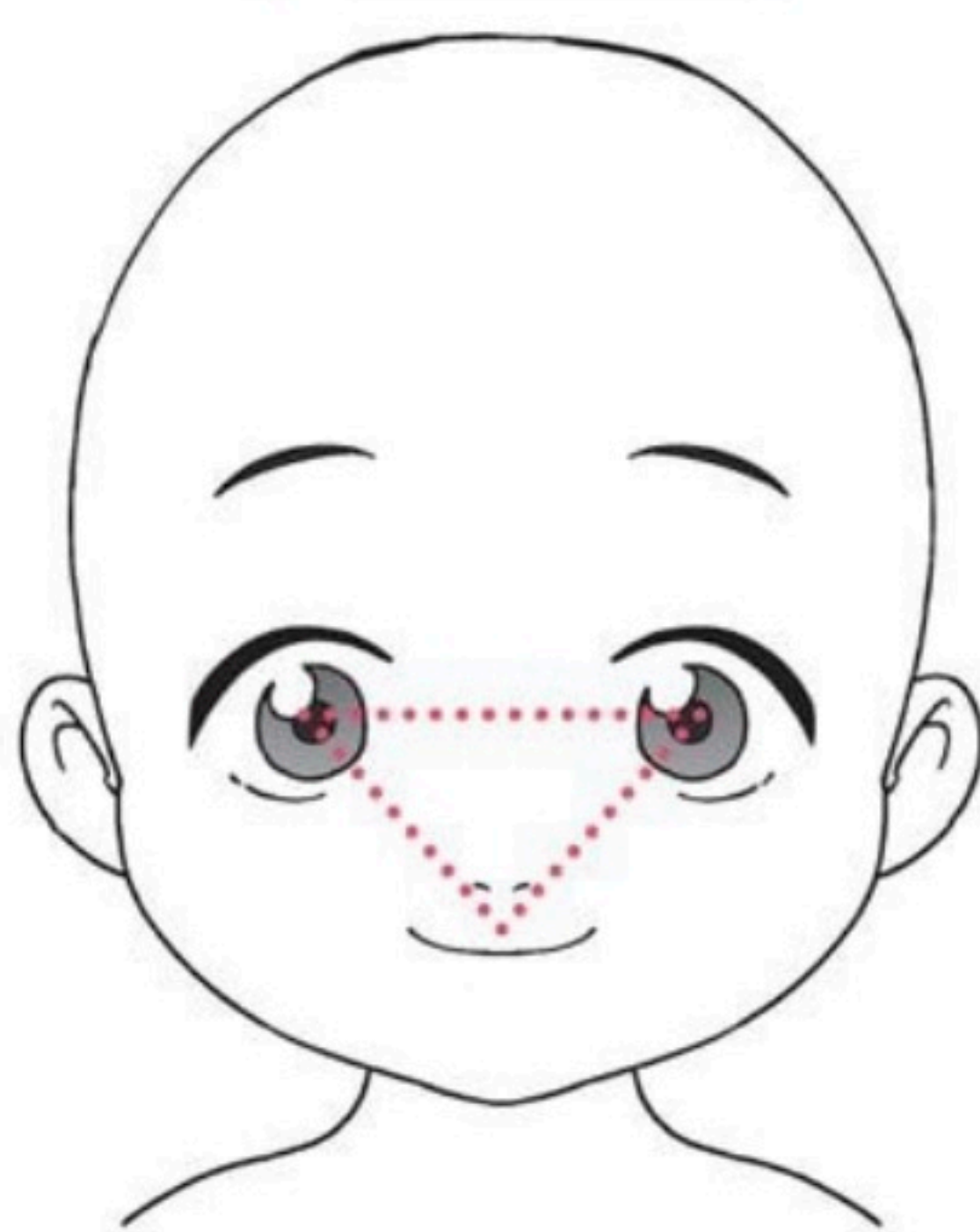
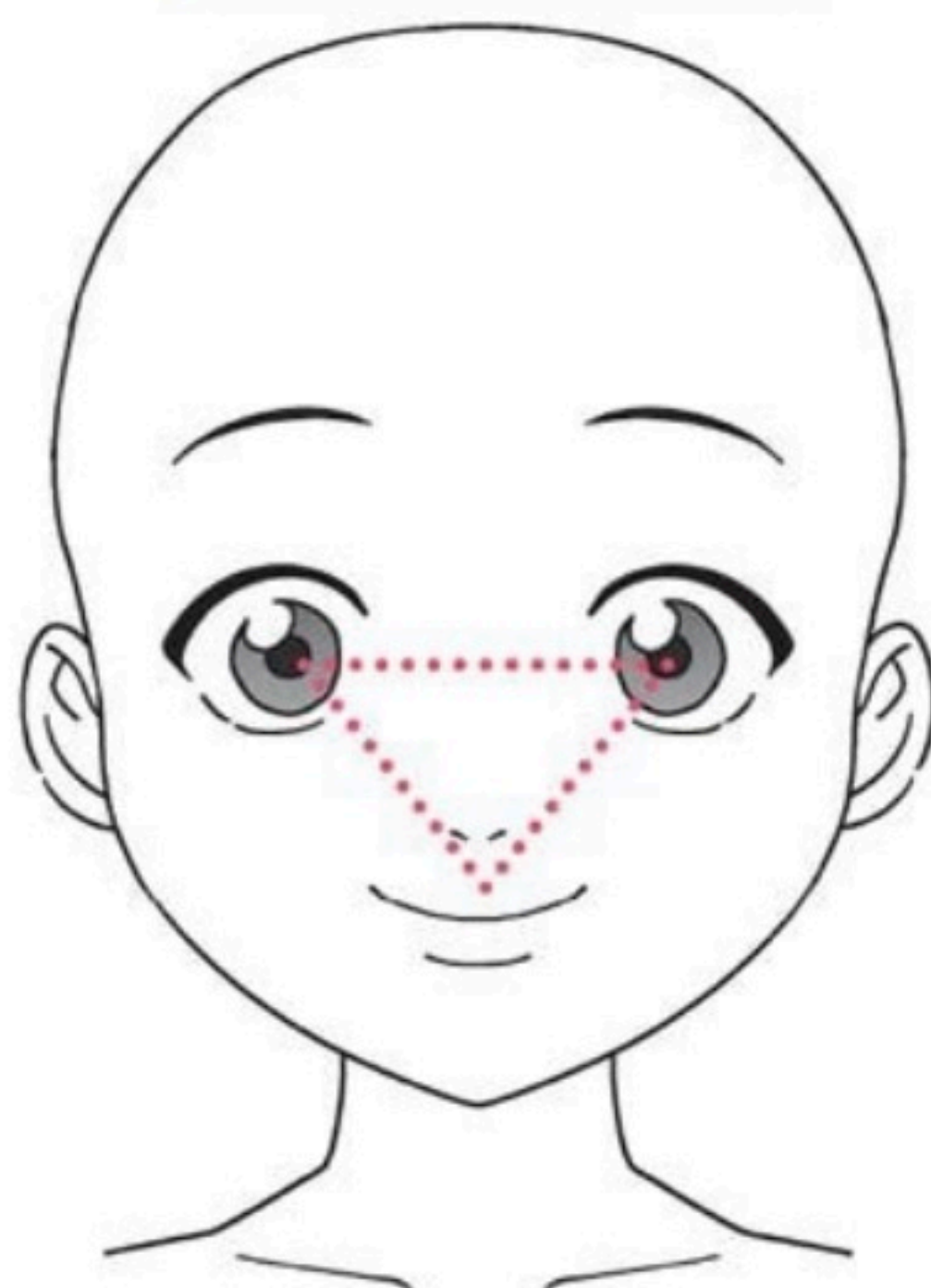
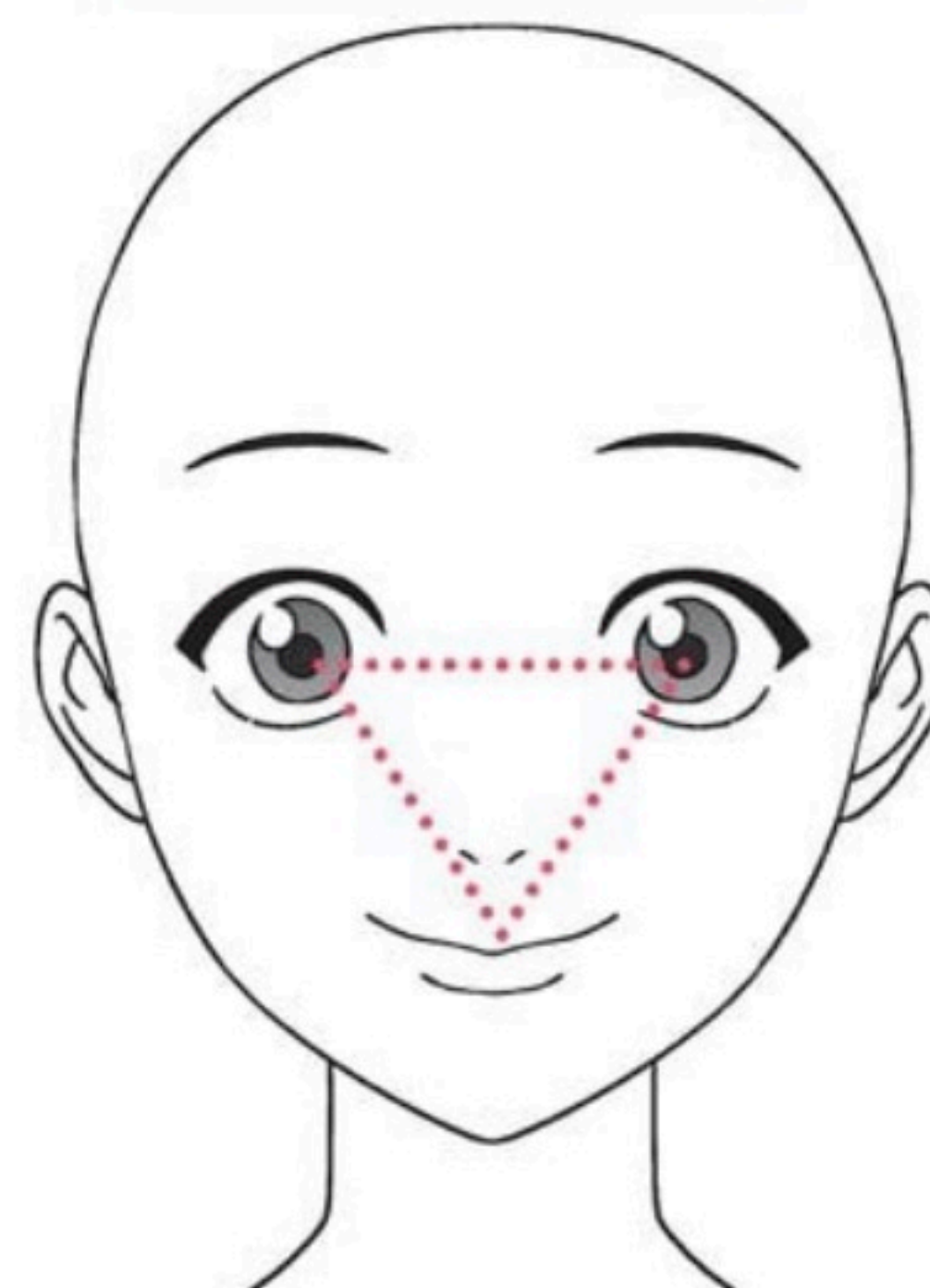
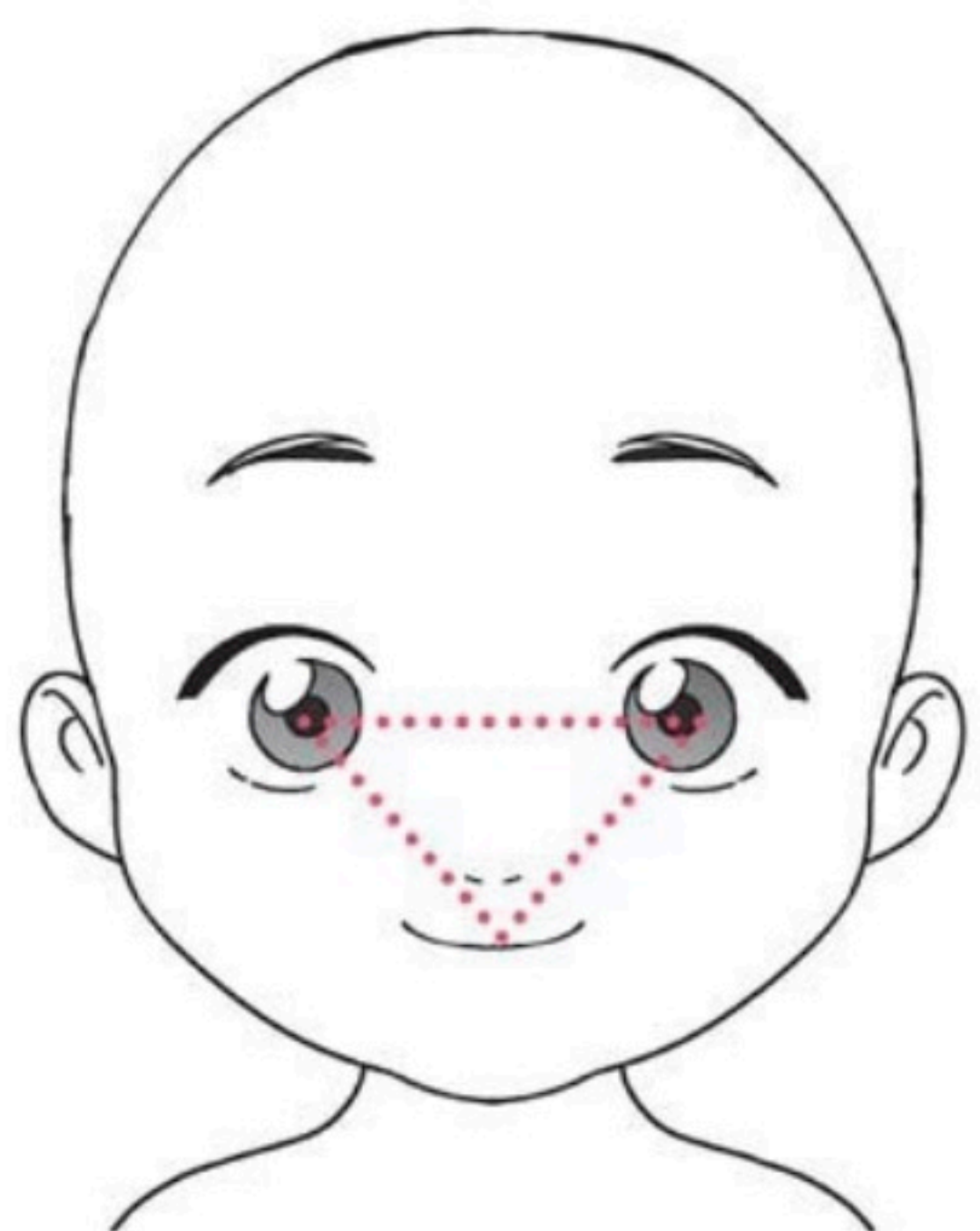
目の位置が高い

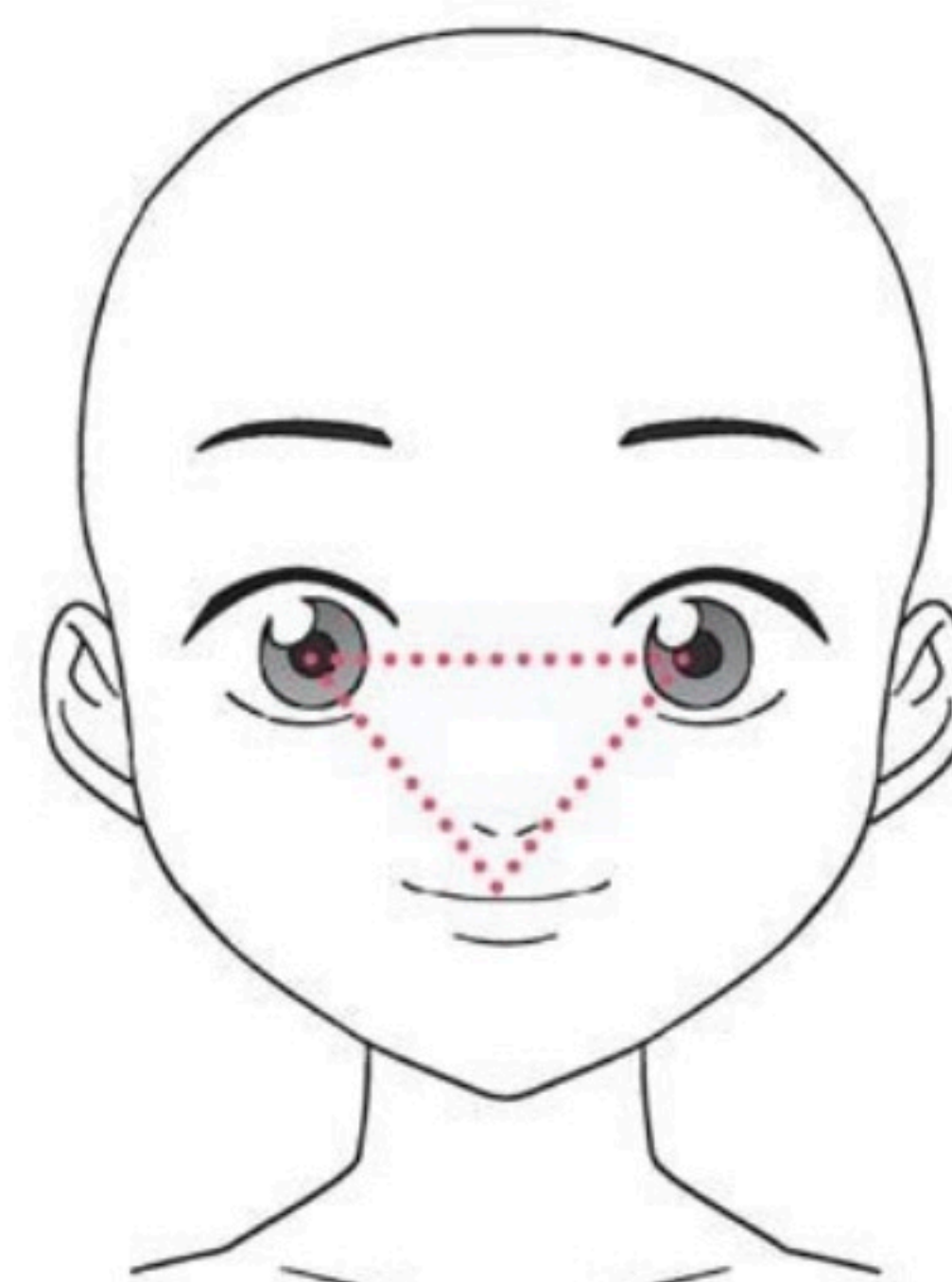
顔の半分あたりに目があるのがリアルな成人のバランスです。成人でも可愛く描く場合はやや下に目の位置を下ろします。

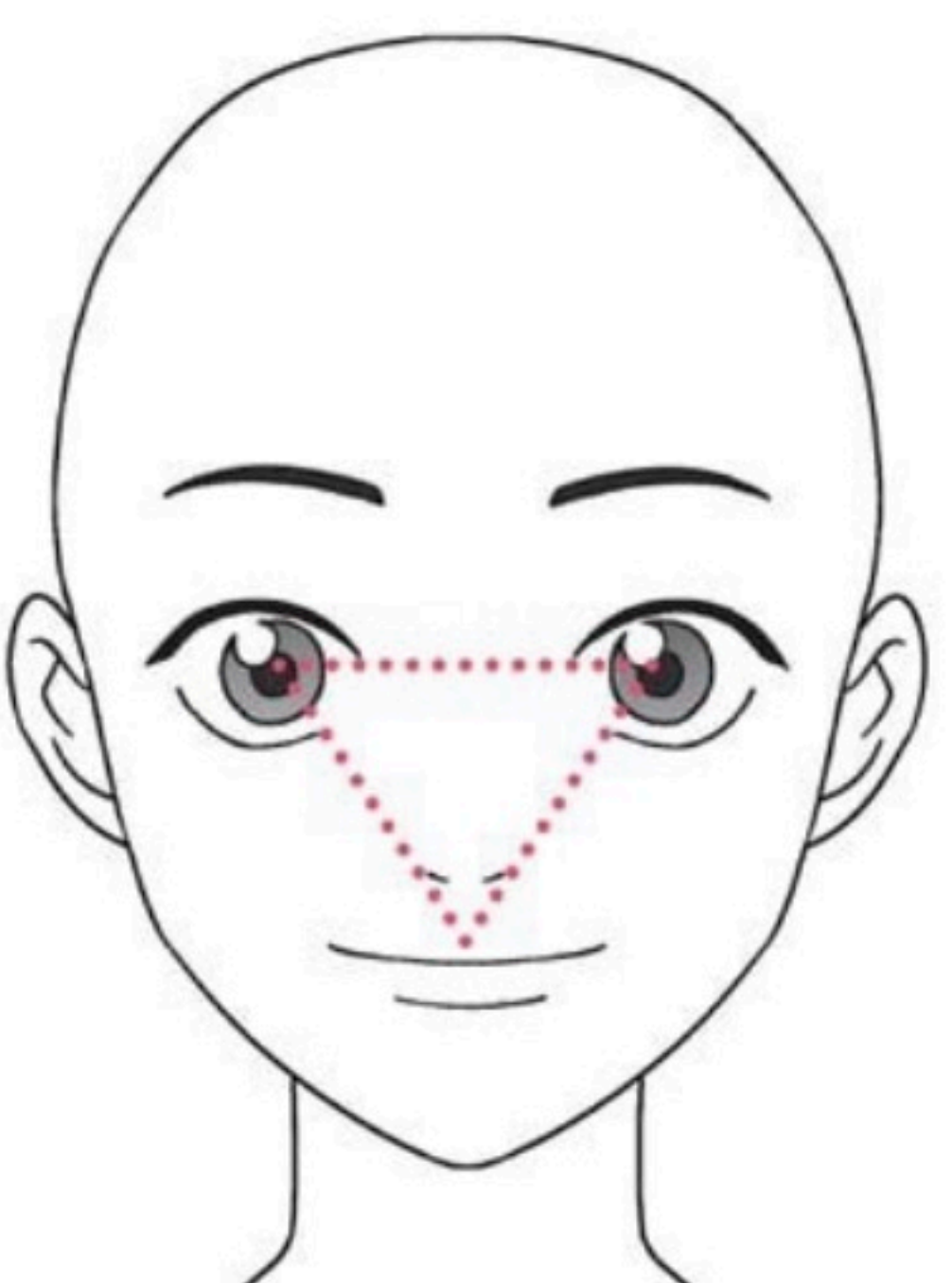
目と口が離れる

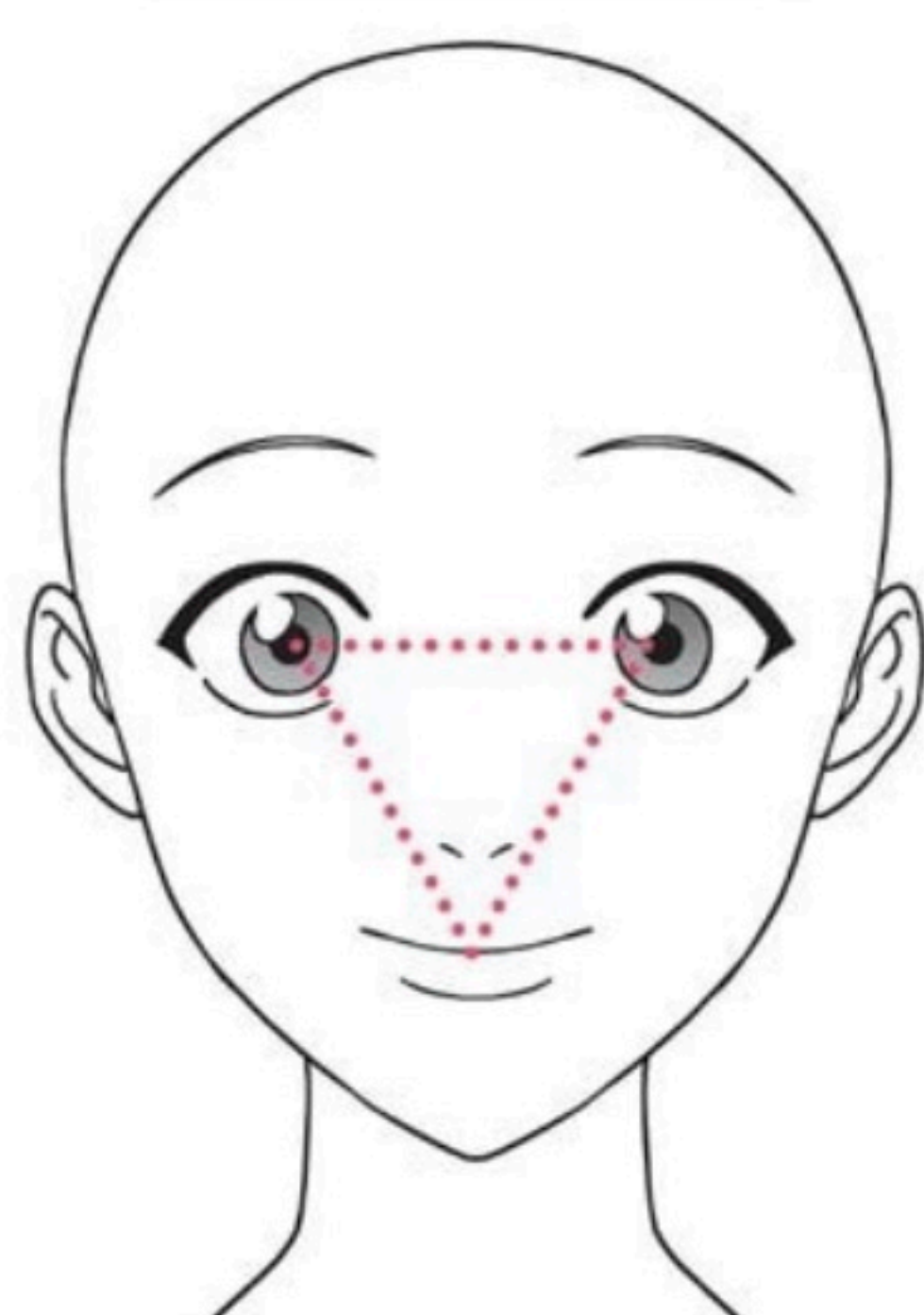
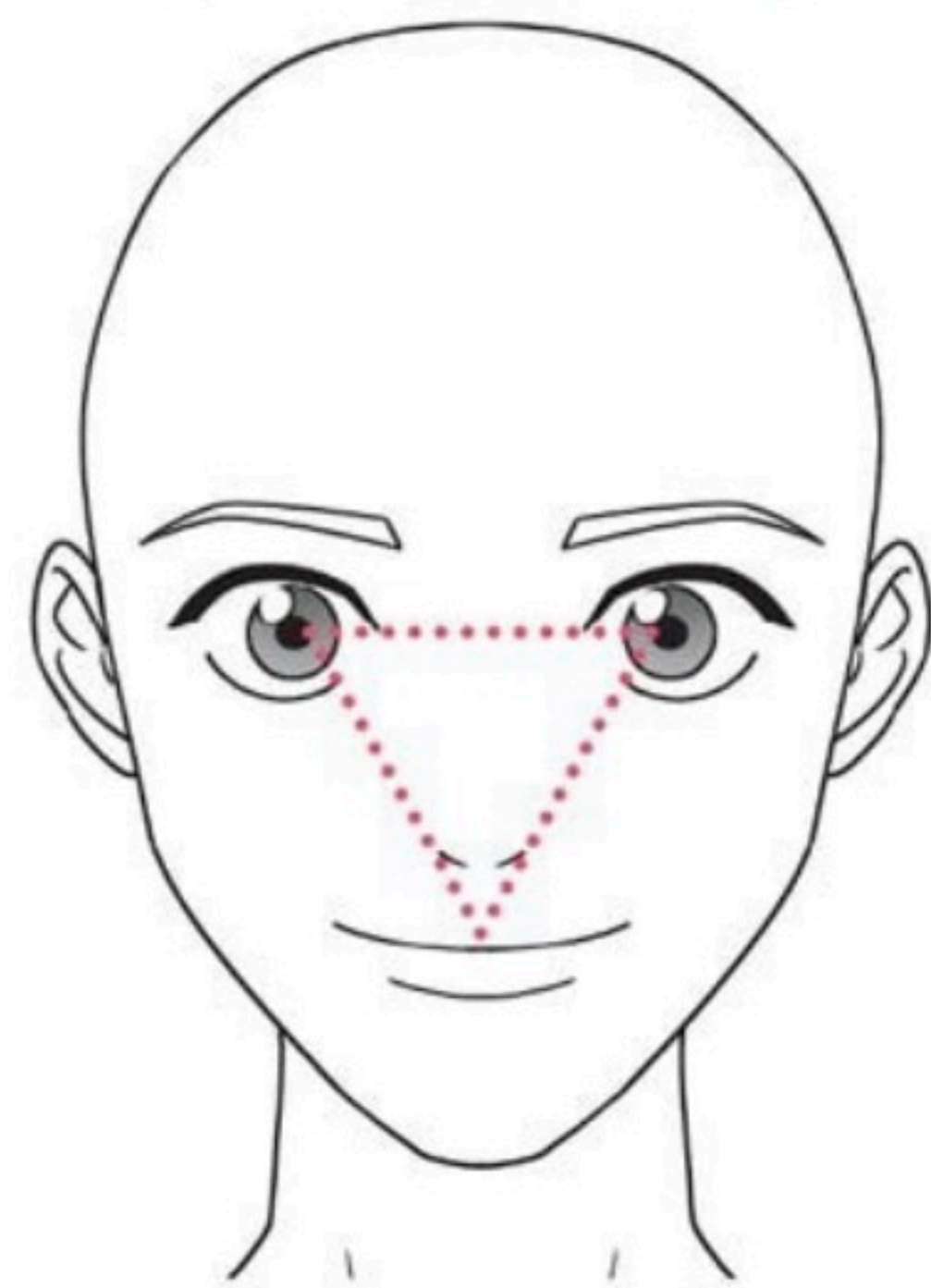
中心に空間を作るようにして目・鼻・口を離すと大人っぽいバランスになります。

子供の描き分け

赤ちゃんと大人のバランスの応用で、目と口の間隔を広げたり縮めたりすることで年齢を描き分けることができます。子供は幼い年頃ほど男女の違いが体に表れません。年齢を重ねるにつれて性差を意識していきます。頭の大きさは 15 歳くらいになると成人とほぼ同じになります。

幼児（女）

小学生（女）

中学生（女）

幼児（男）

赤ちゃんほどではありませんが目と口の距離を近づけて描きます。

小学生（男）

幼児よりも少し頬やアゴのあたりがスマートになっていきます。

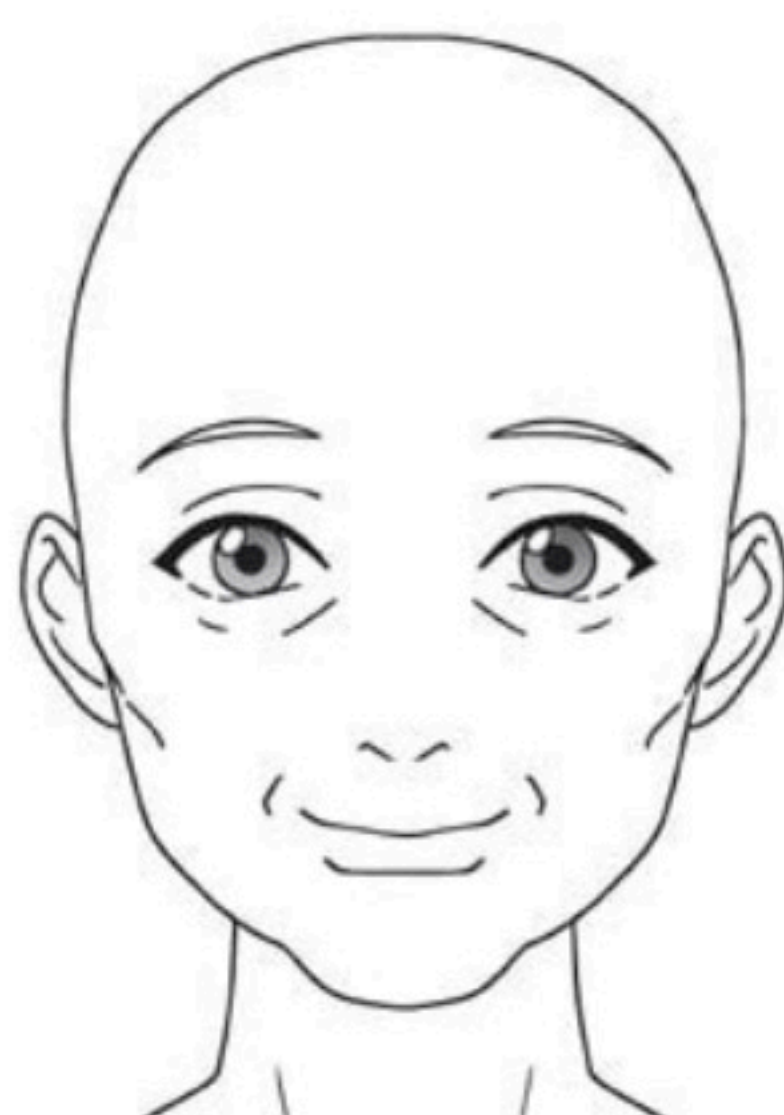
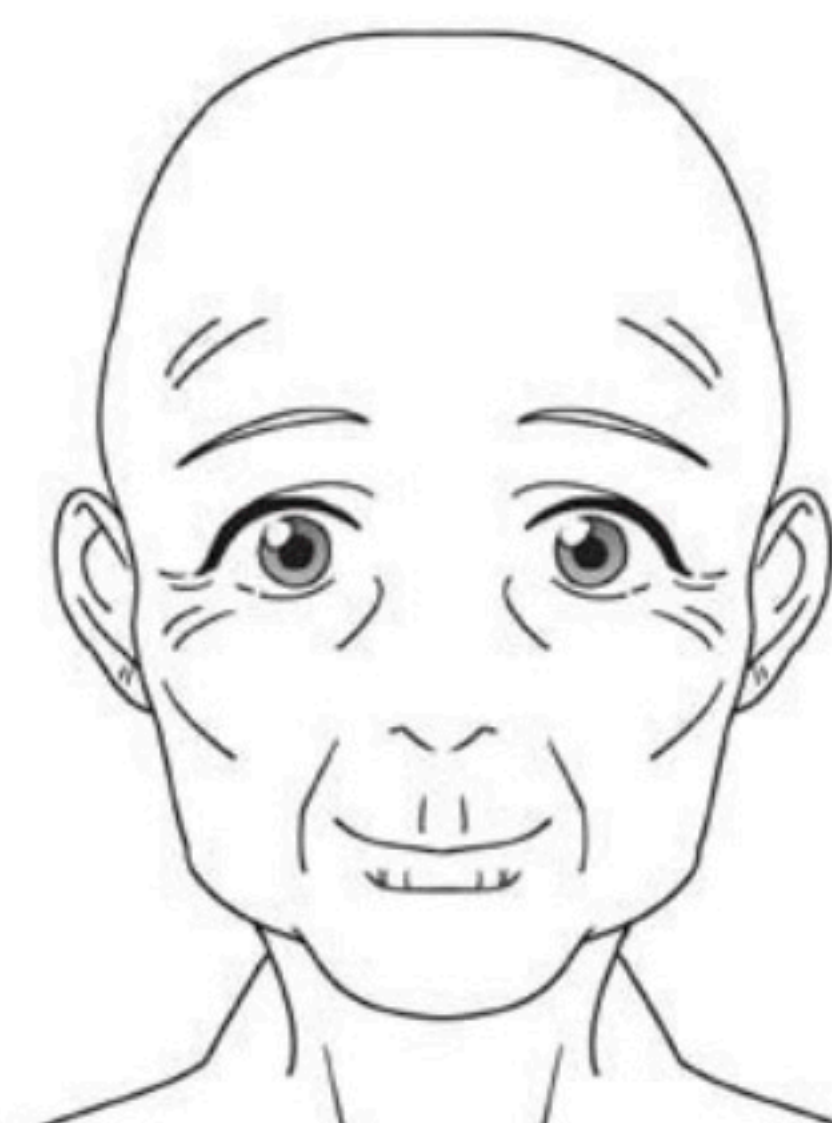
中学生（男）

少し大人に近づきましたが男女ともにアゴは小さく、首も細く描きます。

高校生（女）

高校生（男）

高校生くらいになると体が大分出来上がってくるため男女の違いを出しやすくなります。

大人の描き分け

年老いていくと肉がたるみ、シワが増えていきます。頬の肉が落ちて頬骨やエラが目立ってくるのも特徴です。

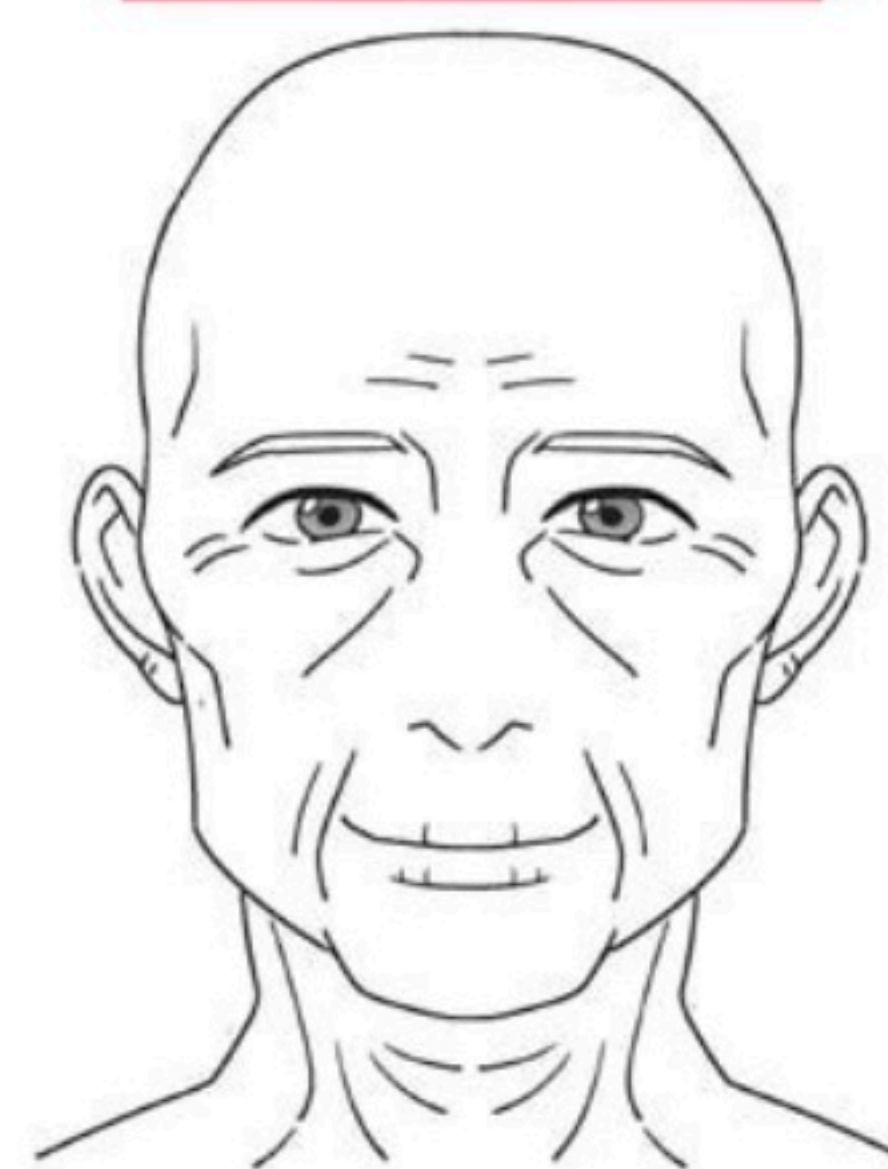
青年期（女）

中年期（女）

老年期（女）

青年期（男）

中年期（男）

老年期（男）

20~30 代の成人は肌に張りがあります。

肉がたるんだ分、やや彫りが深くなります。

頬やまぶたがタレて口の周りのシワが増えます。

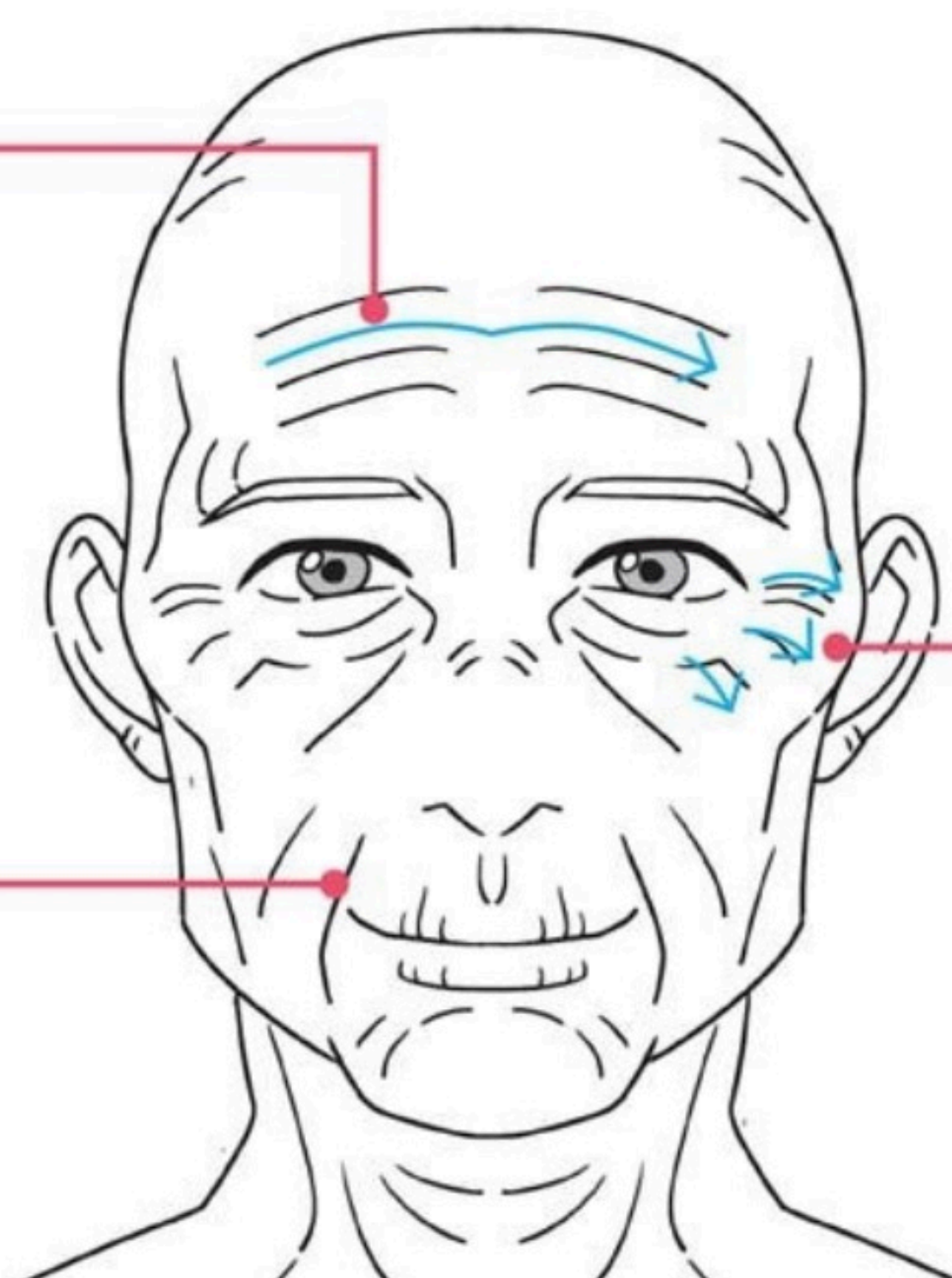
シワの位置

年齢を重ねるほどシワは増えます。シワができやすい部分をつかんでおきましょう。

額のシワ

額のシワは水平に入れますが、少し波打たせたり段を入れたりすると、よりリアルになります。

ほうれい線のシワ

口元のほうれい線のシワが深いほど年老いた雰囲気が出ます。

目の周りのシワ

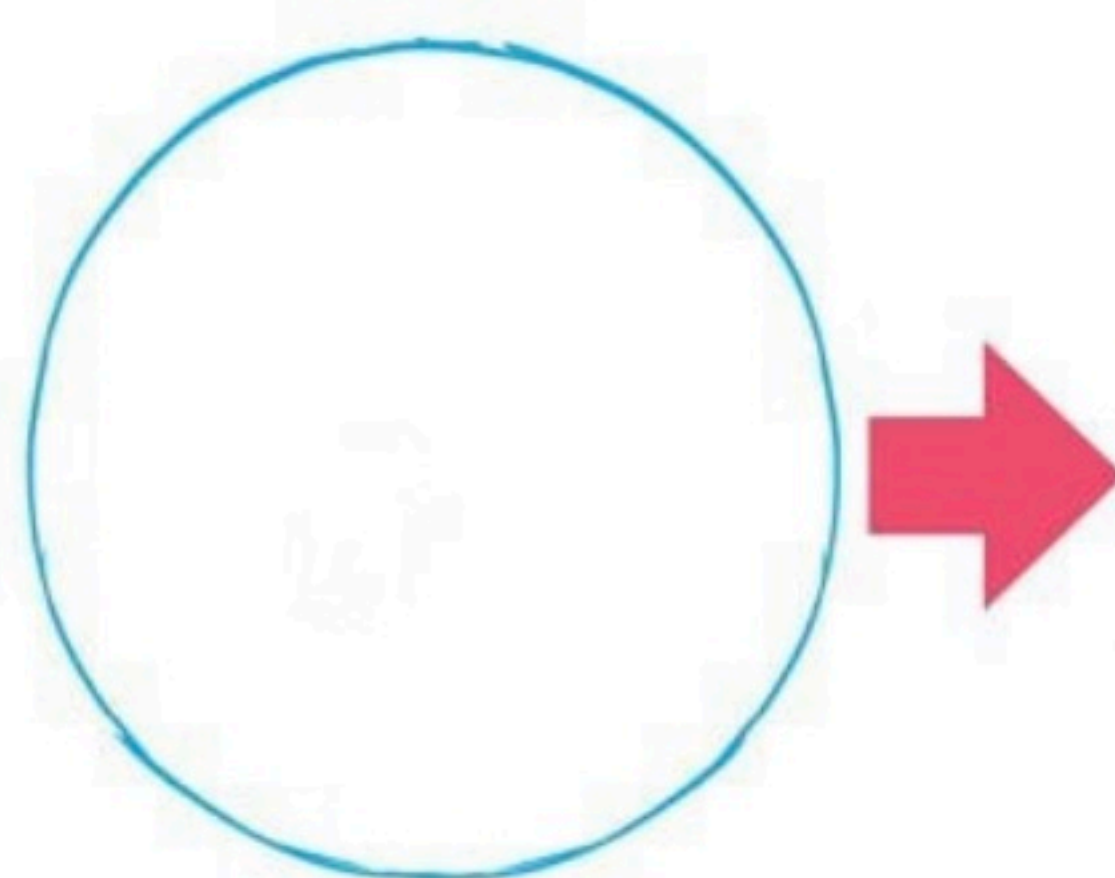
目尻や下まぶたの下にシワを入れます。顔の凹凸に注意しながら、目を中心に放射状に描きましょう。

顔を描く手順

正面の顔を描く（女性）

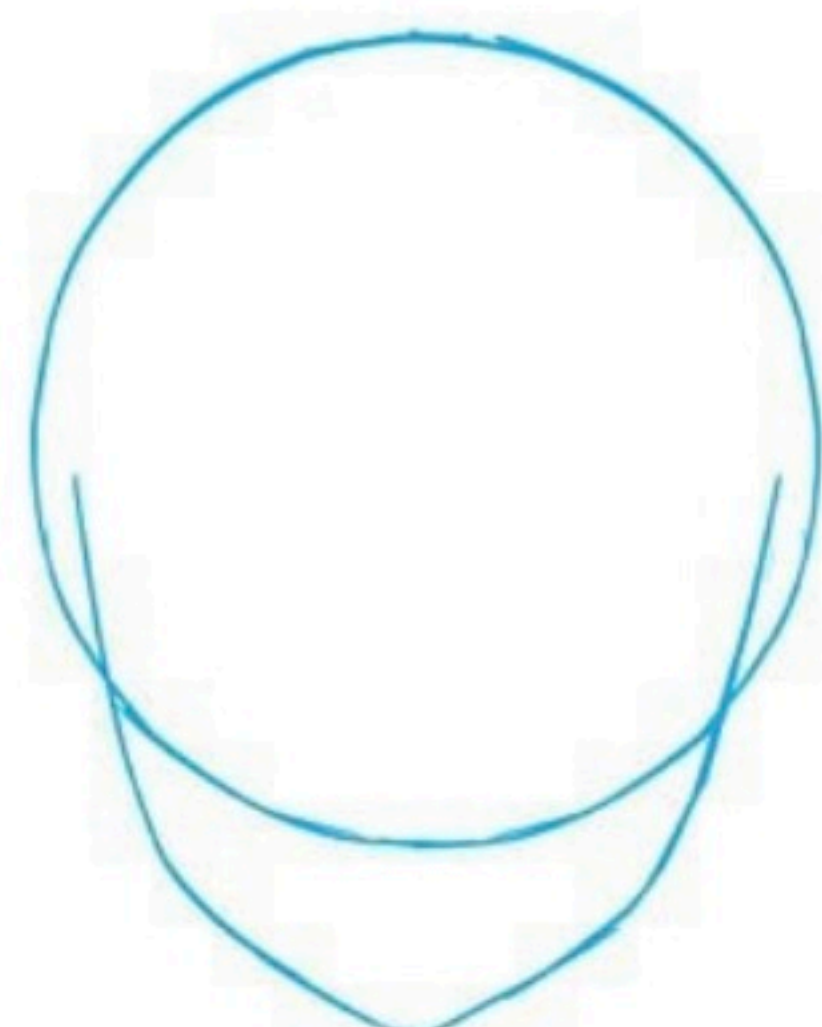
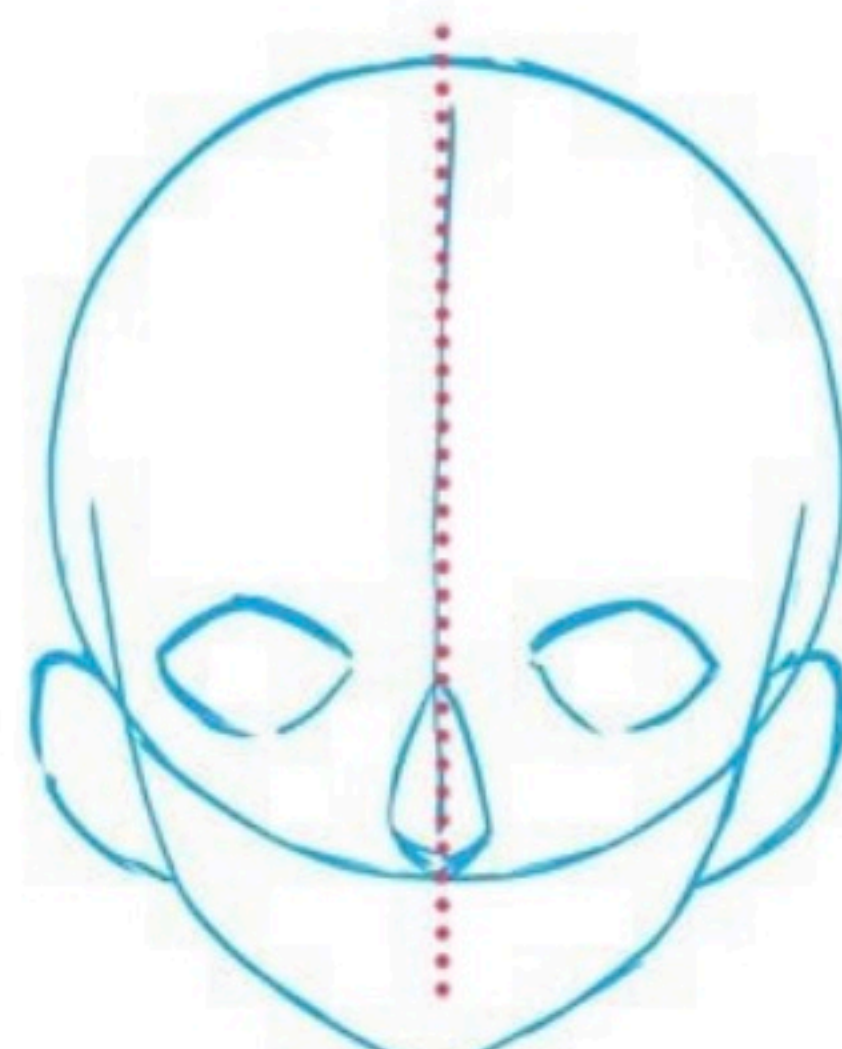
正面から見たキャラクターを描く手順を見ていきます。

アタリのとり方

アタリのとり方はさまざまですが、ここではマルとアゴのラインを描いたアタリを使います。

マルのアタリ

頭蓋骨の丸みをイメージしてマルのアタリを描きます。

アゴのアタリ

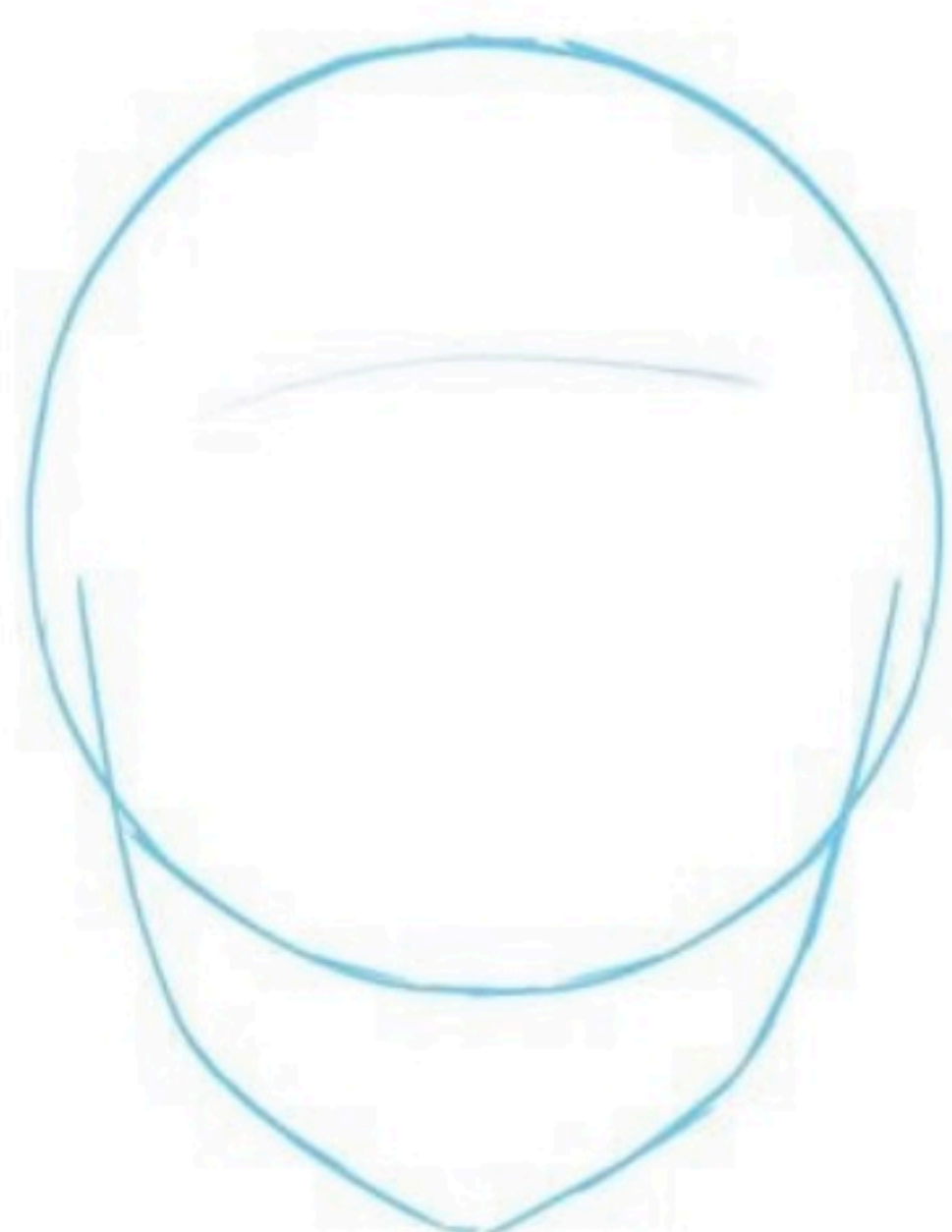
アゴのアタリは将棋の駒を逆さにしたような形で描きます。

❶りんかくはマルにアゴのラインを足すようにしてアタリをとります。

❷中心線を引いて顔のパーツのアタリをとります。正面顔のパーツは左右対称に描きます。

❸髪のボリュームのアタリをとります。

❹アタリをもとに細かく下描きします。まつ毛、耳、髪の細部を描き込みます。

完成！

❺下描きをもとにきれいに清書します。

正面の顔を描く（男性）

❶マルにアゴのラインを足したアタリをとります。

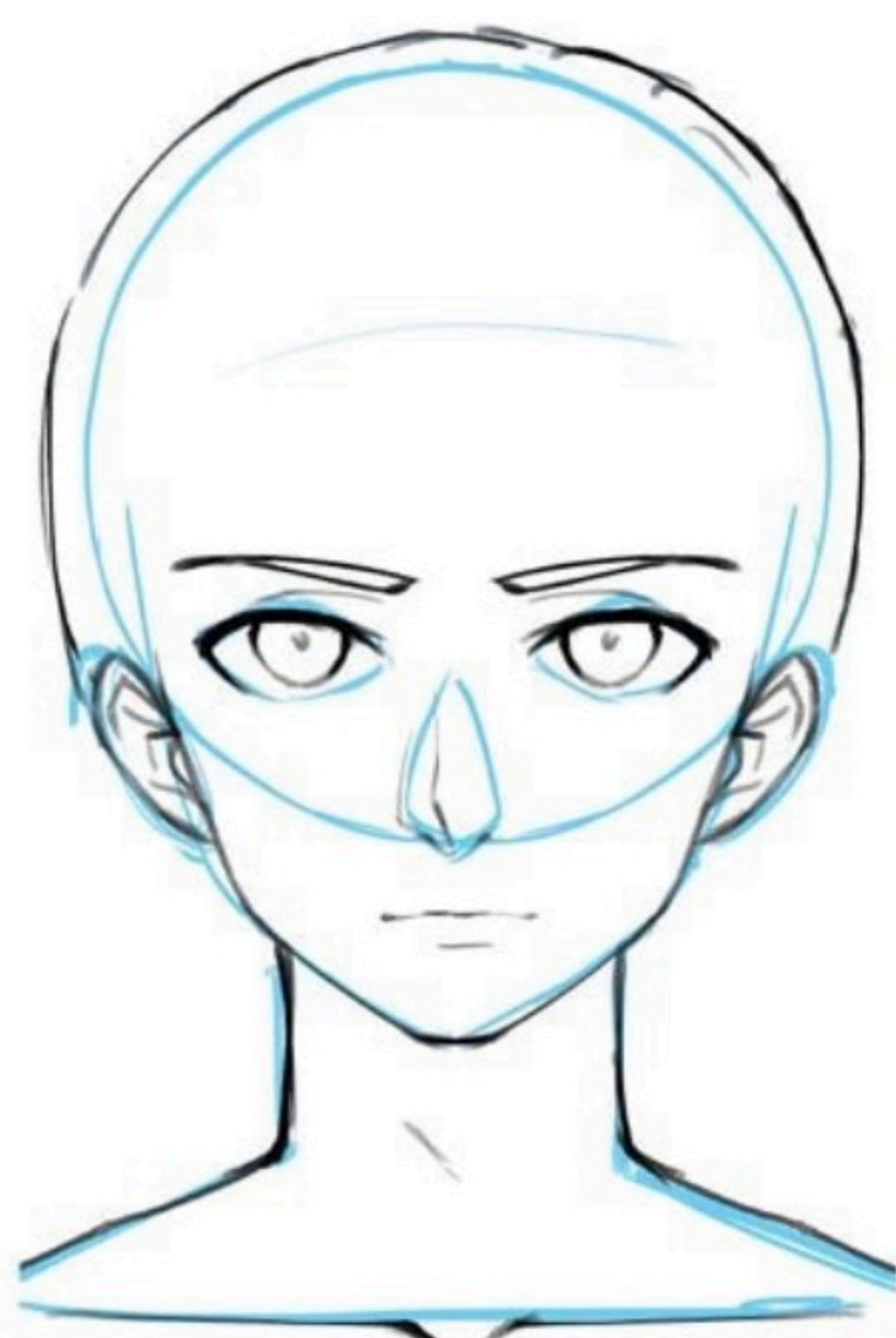
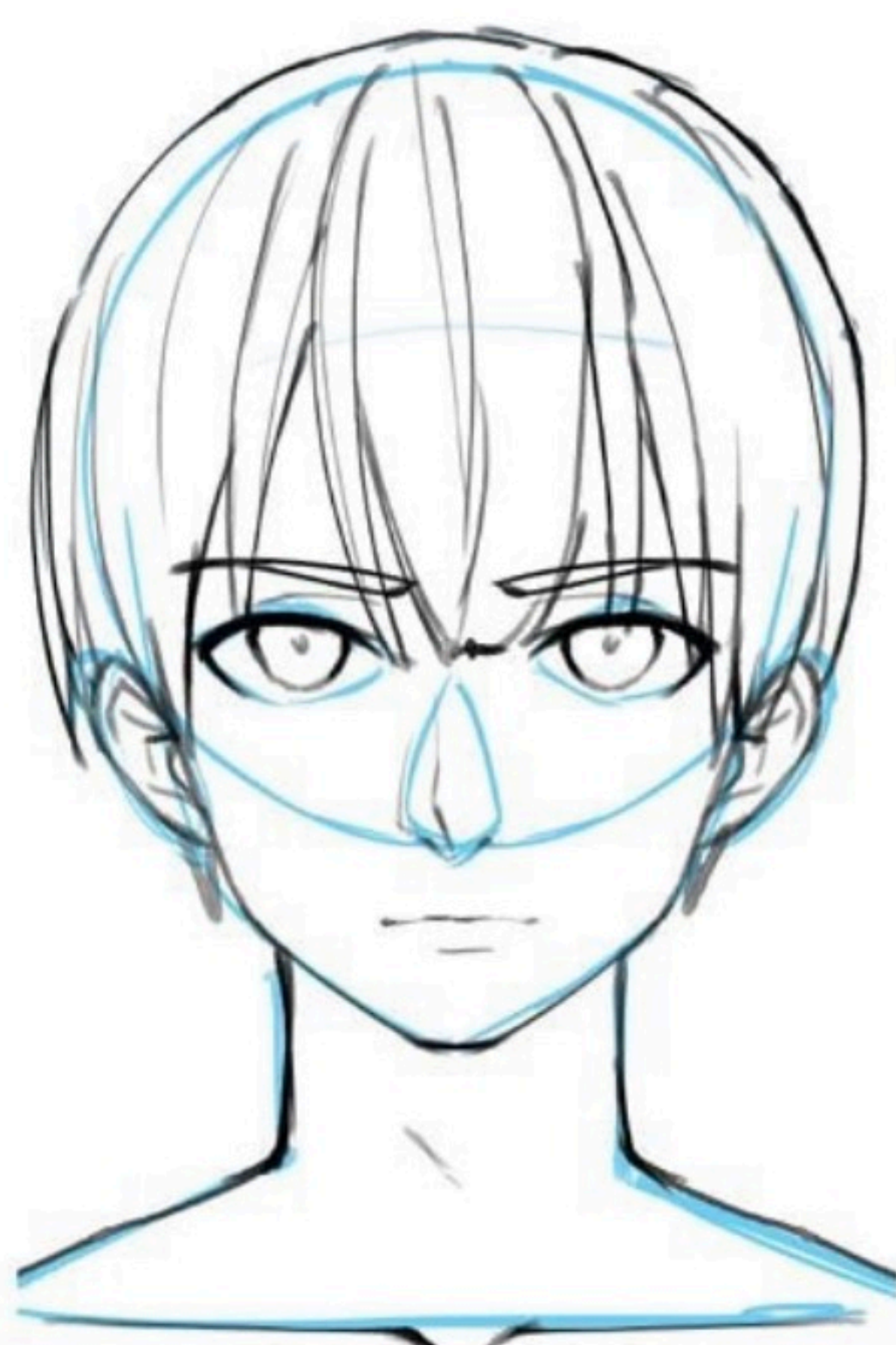
❷目のアタリをとります。少し鋭い目の形をイメージしています。

❸耳は、楕円を傾けたような形でアタリをとります。

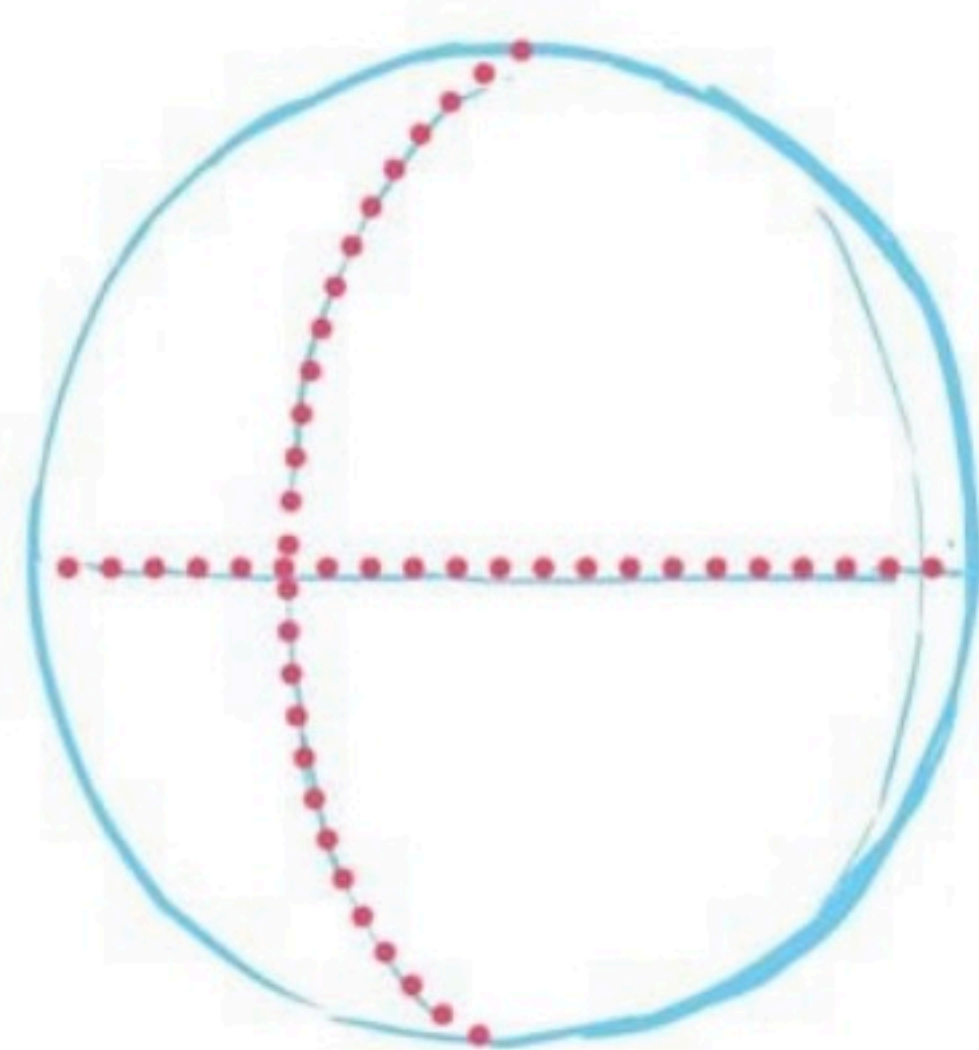
❹頭よりひと回り大きく髪のアタリをとります。

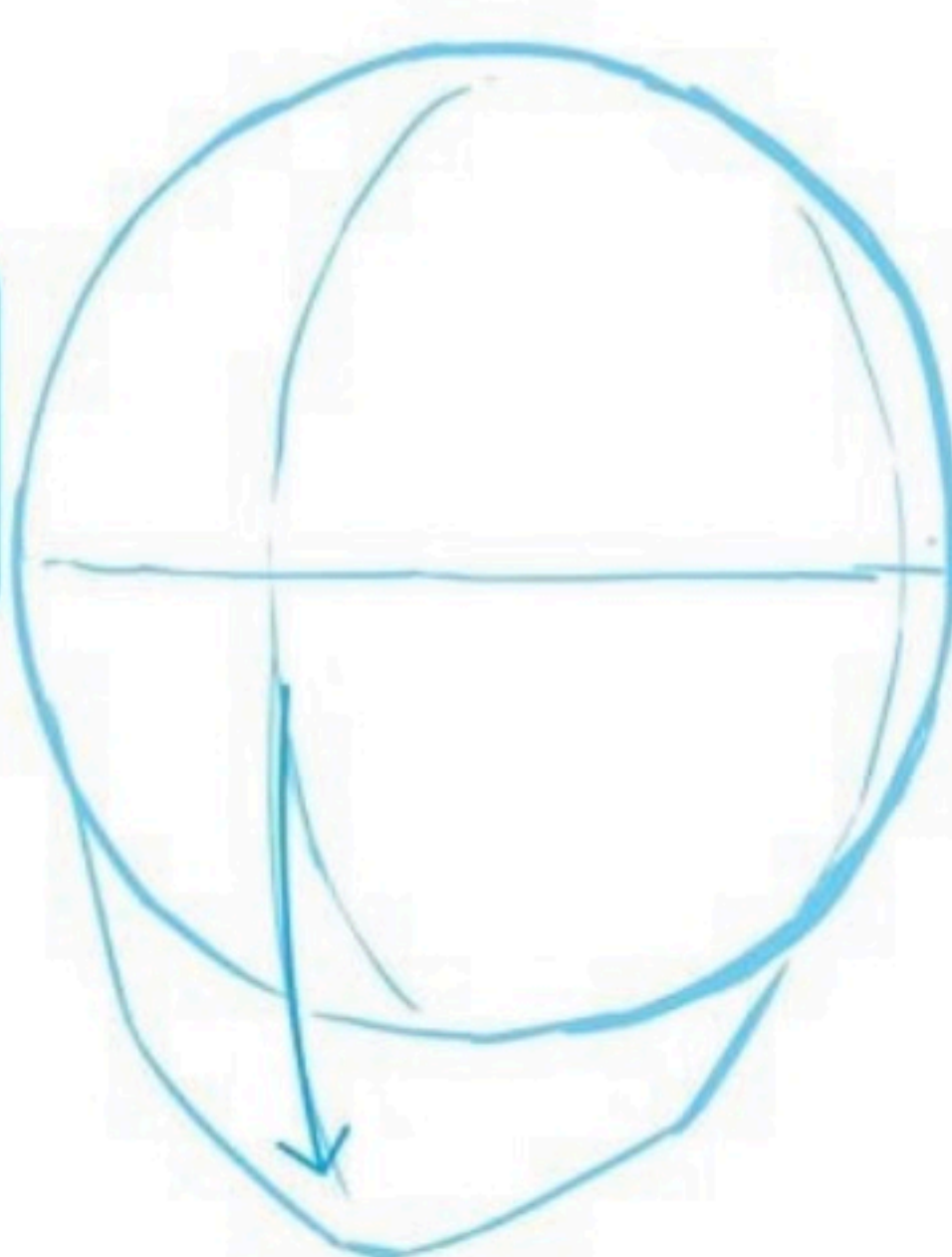
❺りんかくを描きます。男性は角張った部分を作ります。

正面顔の瞳は、少し内側に寄せて描くとバランスをとりやすいです。

完成！

❻顔のパーツを描きます。男性はシャープな眉でりりしさを出します。

❼髪を描き込みます。前髪は目を避けるようにしています。

❽清書して完成です。二重の細い線など細部を描き加えています。

ナナメの顔を描く（女性）

アゴまで
中心の線を
延長する

❶マルのアタリをとります。球体を意識しながら、縦と横に中心を通る線を入れます。

❷アゴのアタリをとります。逆さにした将棋の駒をナナメに傾けたような形に描きます。

❸目のアタリは、ナナメにパースがかかることを意識して奥の目の幅を少し狭くします。

❹鼻は中心の線を目安にアタリをとります。

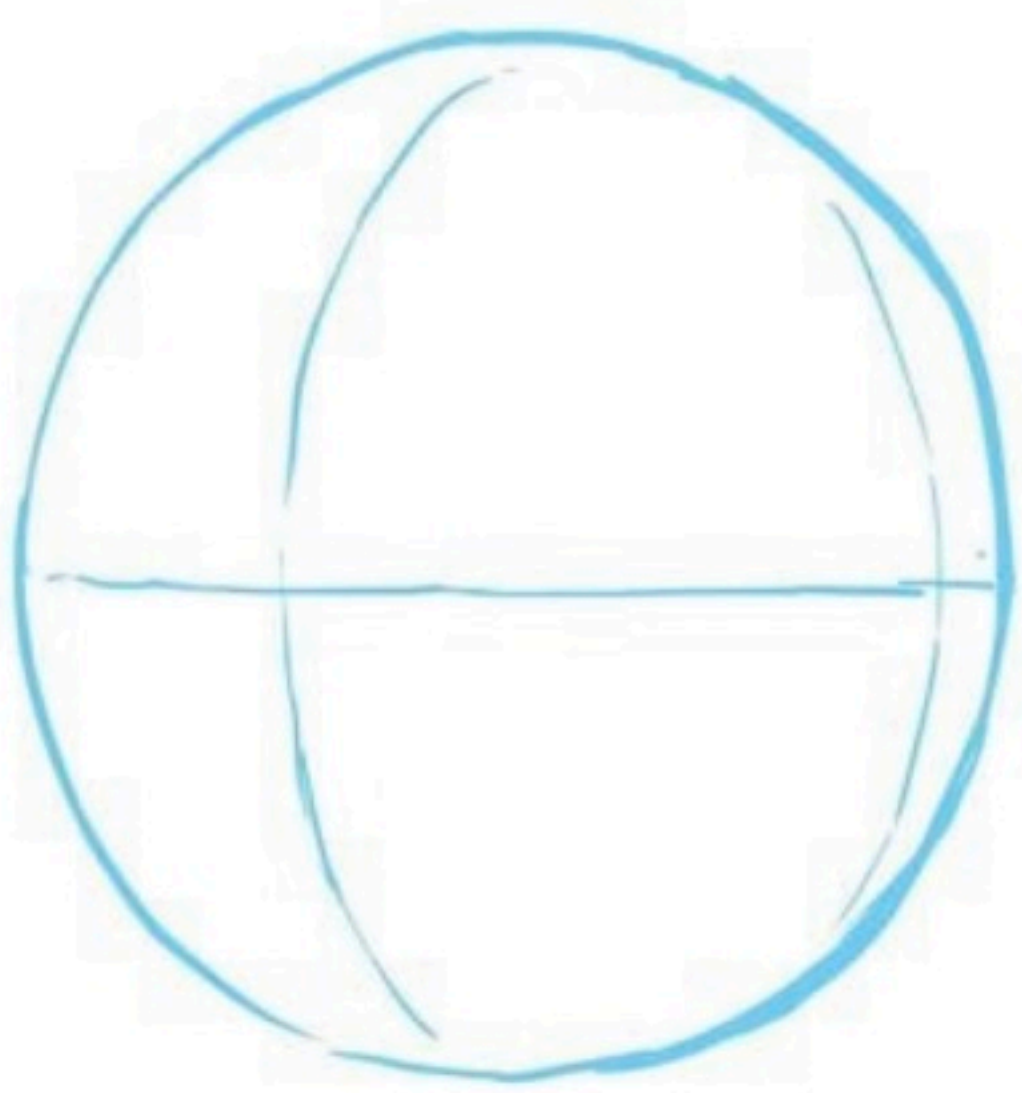
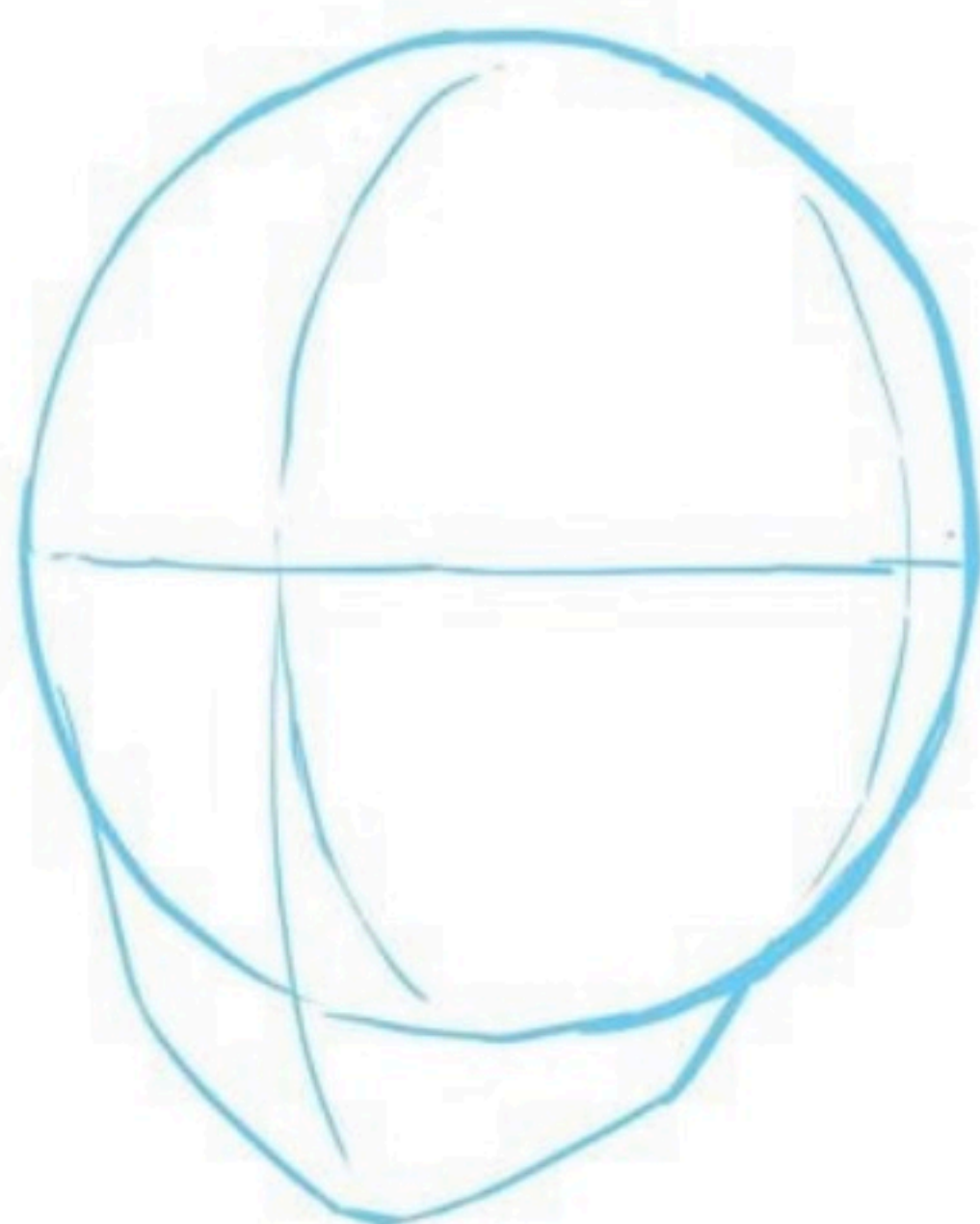
❺髪のボリュームのアタリをとります。

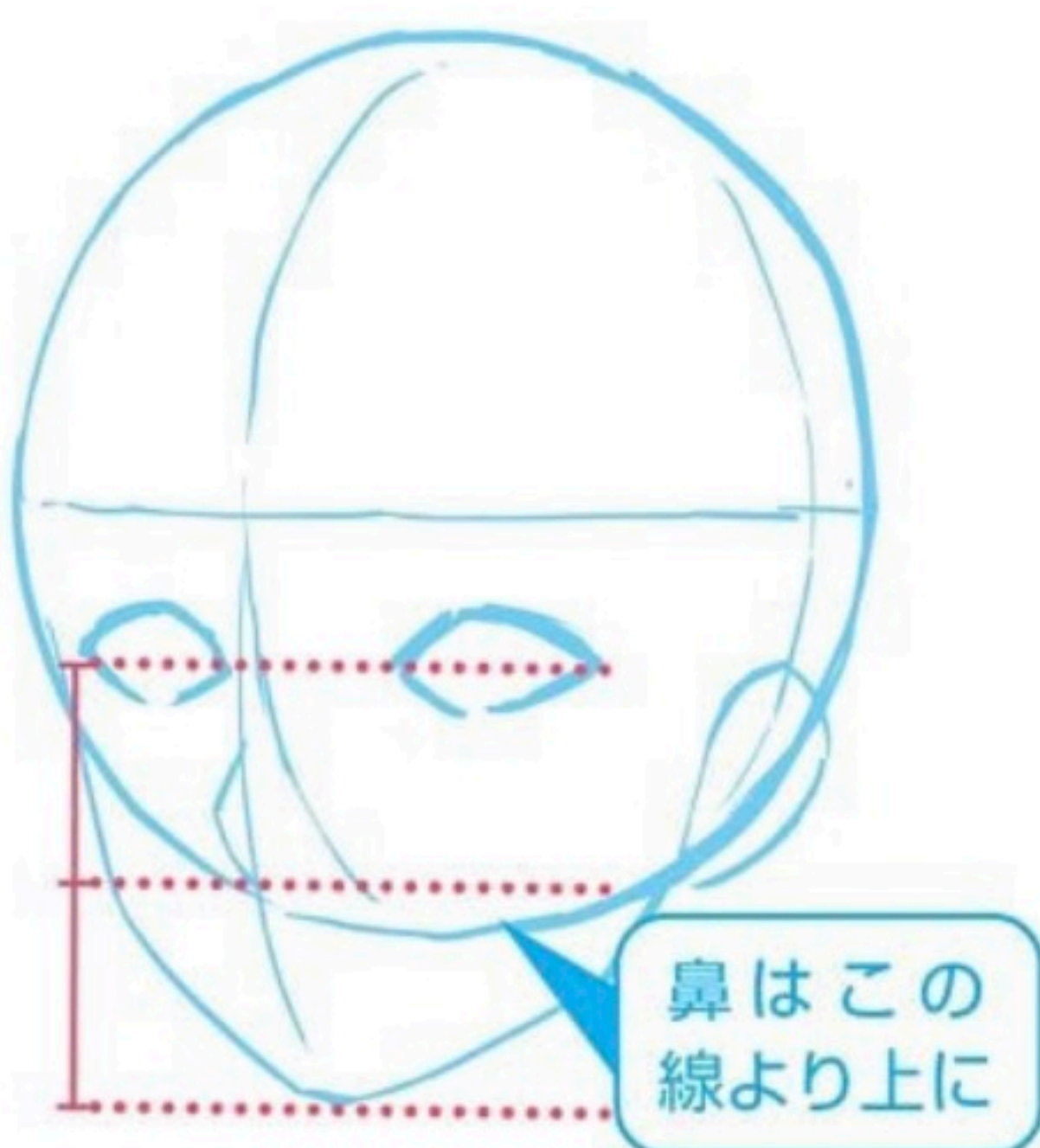
❻りんかくと顔のパーツを描き込みます。

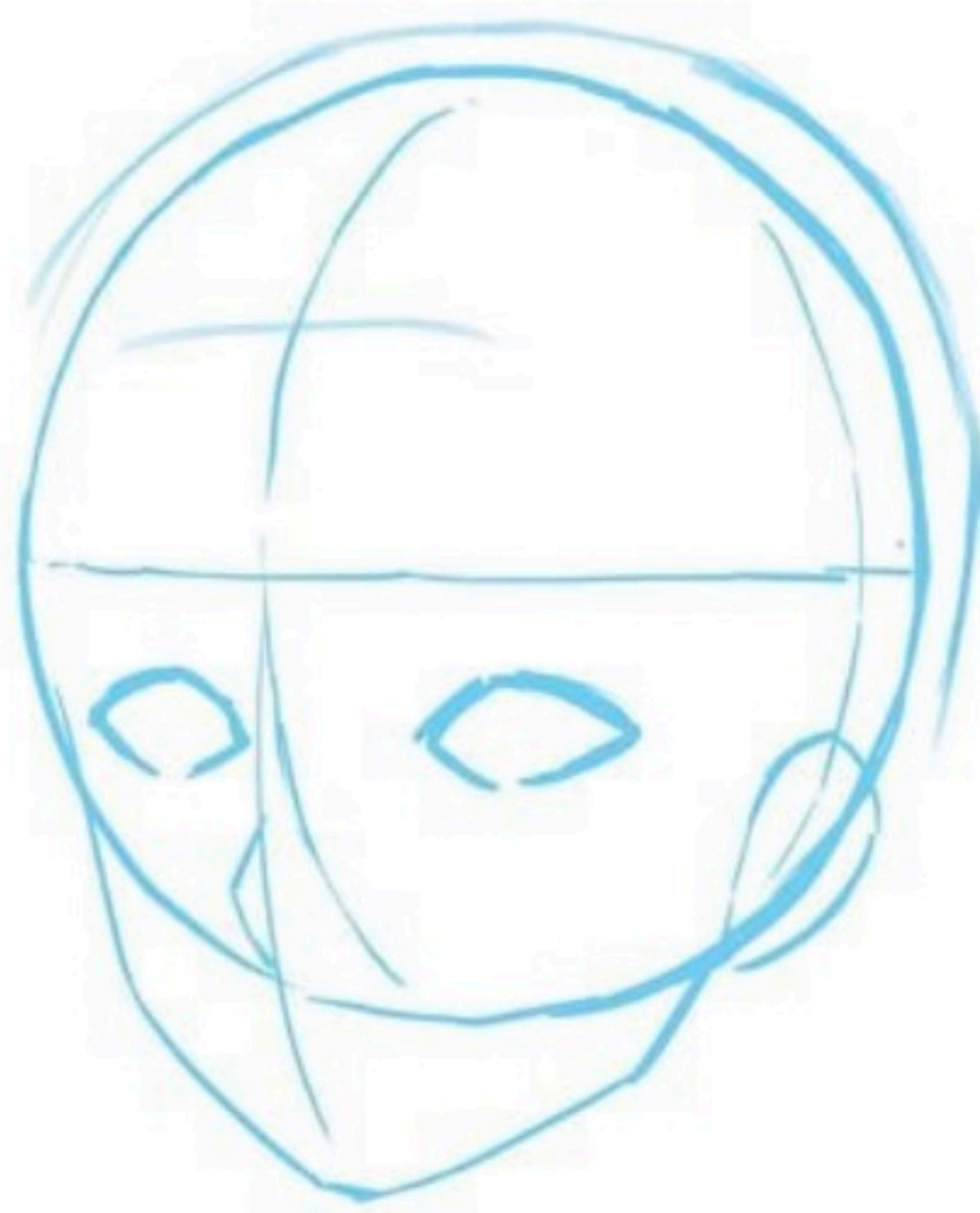
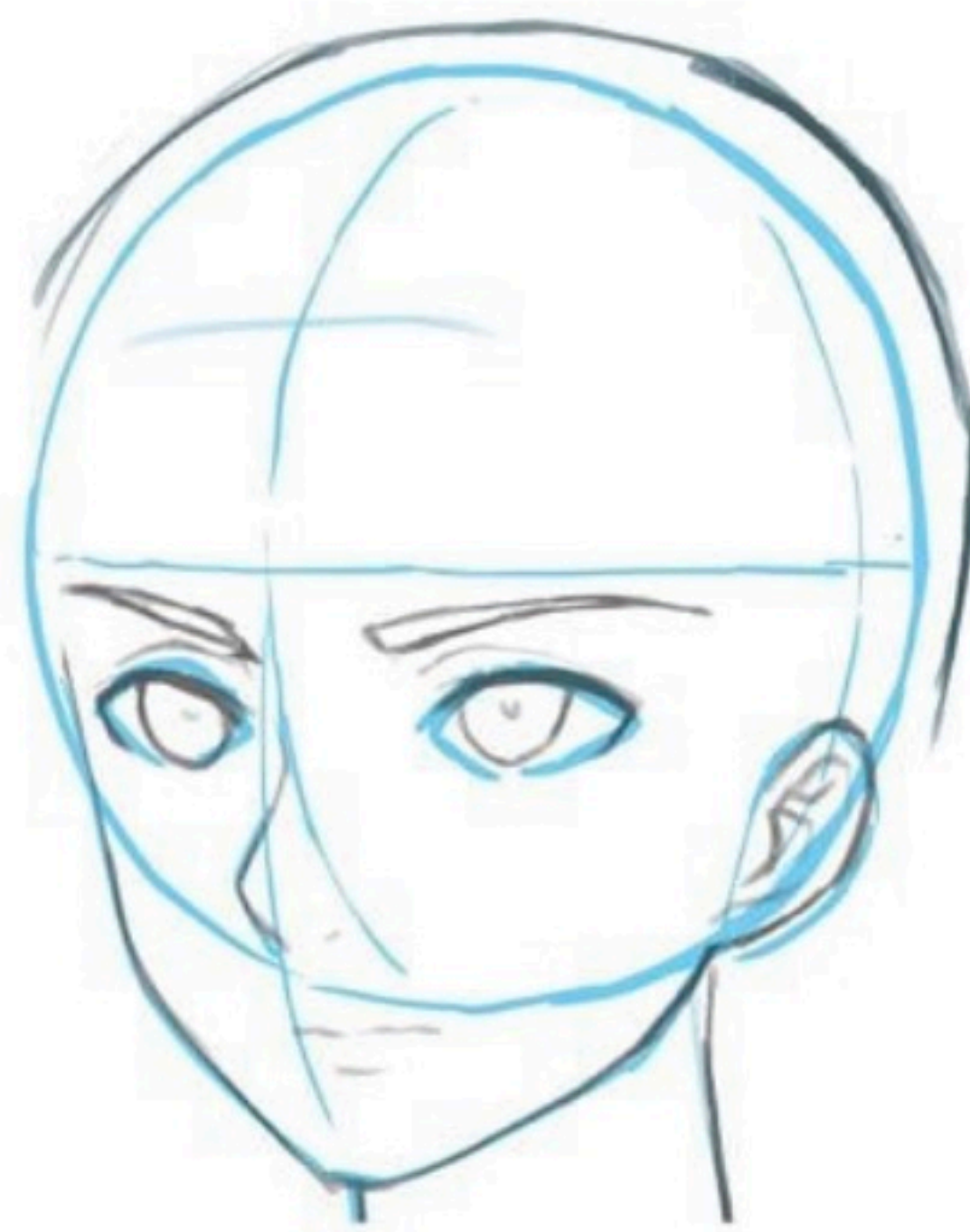
❼髪を描き込みます。髪の流れは頭の丸みに合わせます。

完成！

❽清書して完成です。

ナナメの顔を描く（男性）

❶球体をイメージしてマルのアタリをとります。

❷アゴのアタリをとります。少し逞しいイメージで描きます。

❸目のアタリをとります。頭部の高さの中心あたりに置くと大人っぽいバランスになります。

鼻はこの線より上に

❹鼻や耳のアタリをとります。鼻を描く領域は、目からアゴ先の長さを2等分した線を目安にします。

❺髪のボリュームのアタリをとります。

❻顔のパーツを描き込みます。眉を目の近くに描くとりりしい雰囲気が出ます。

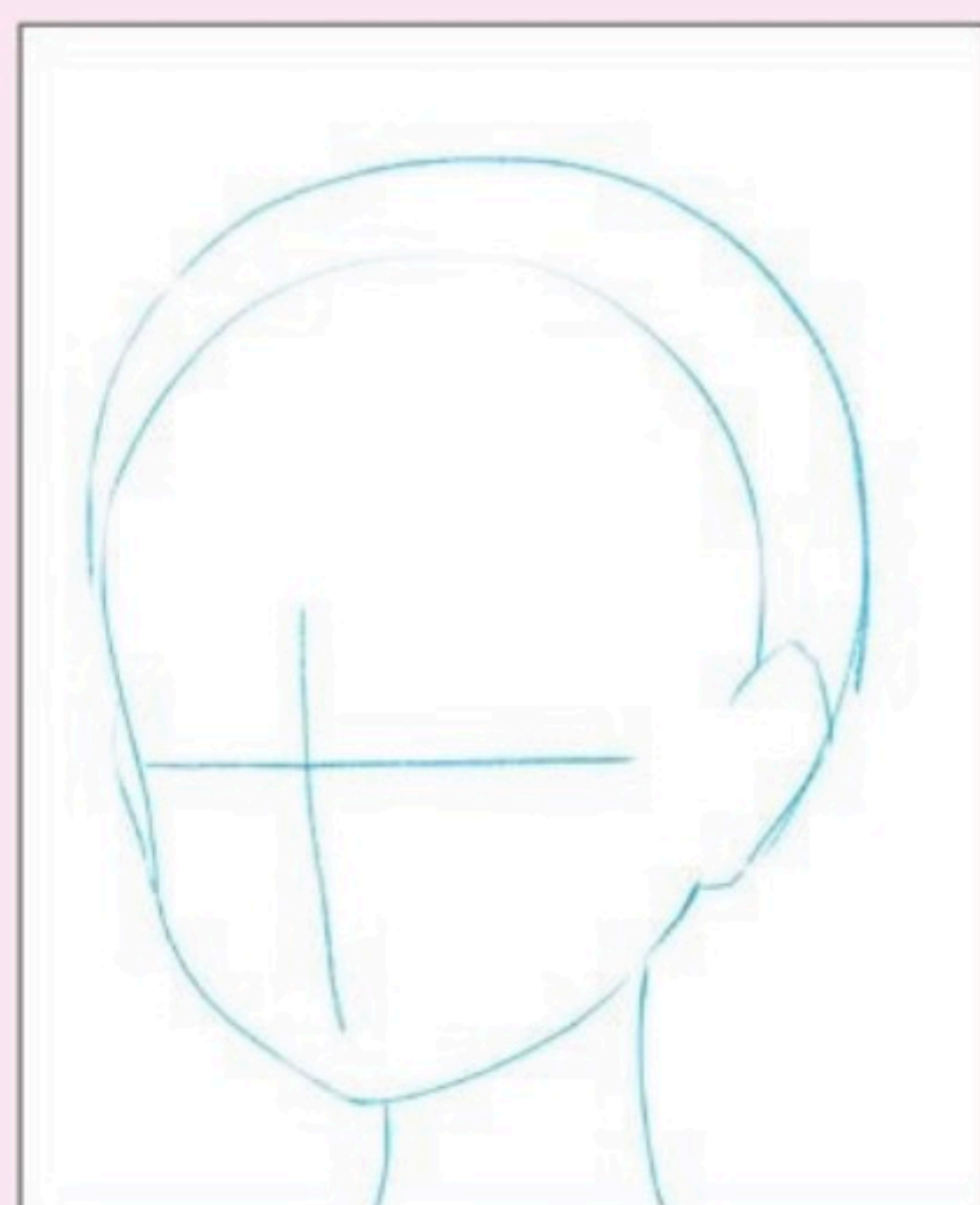
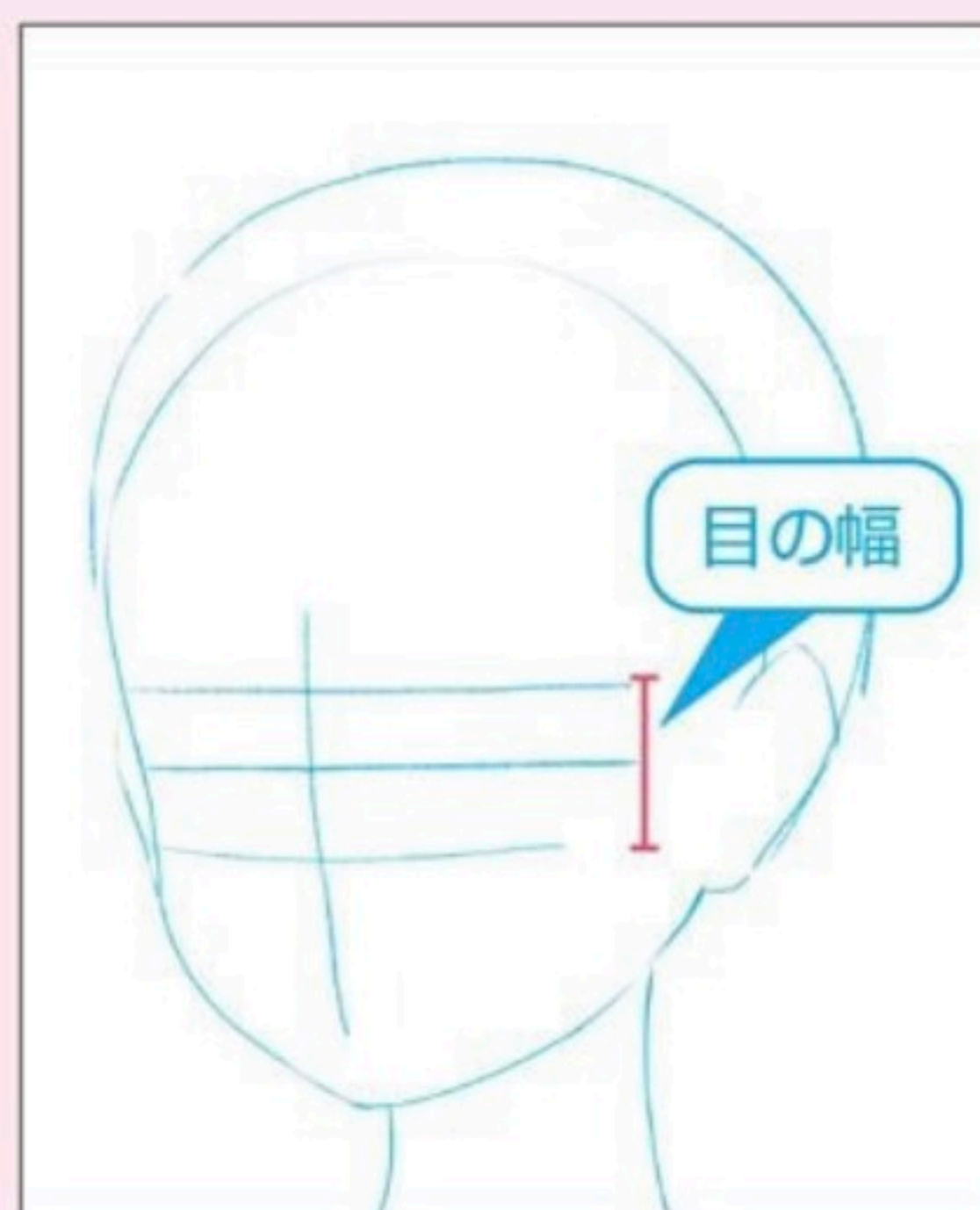
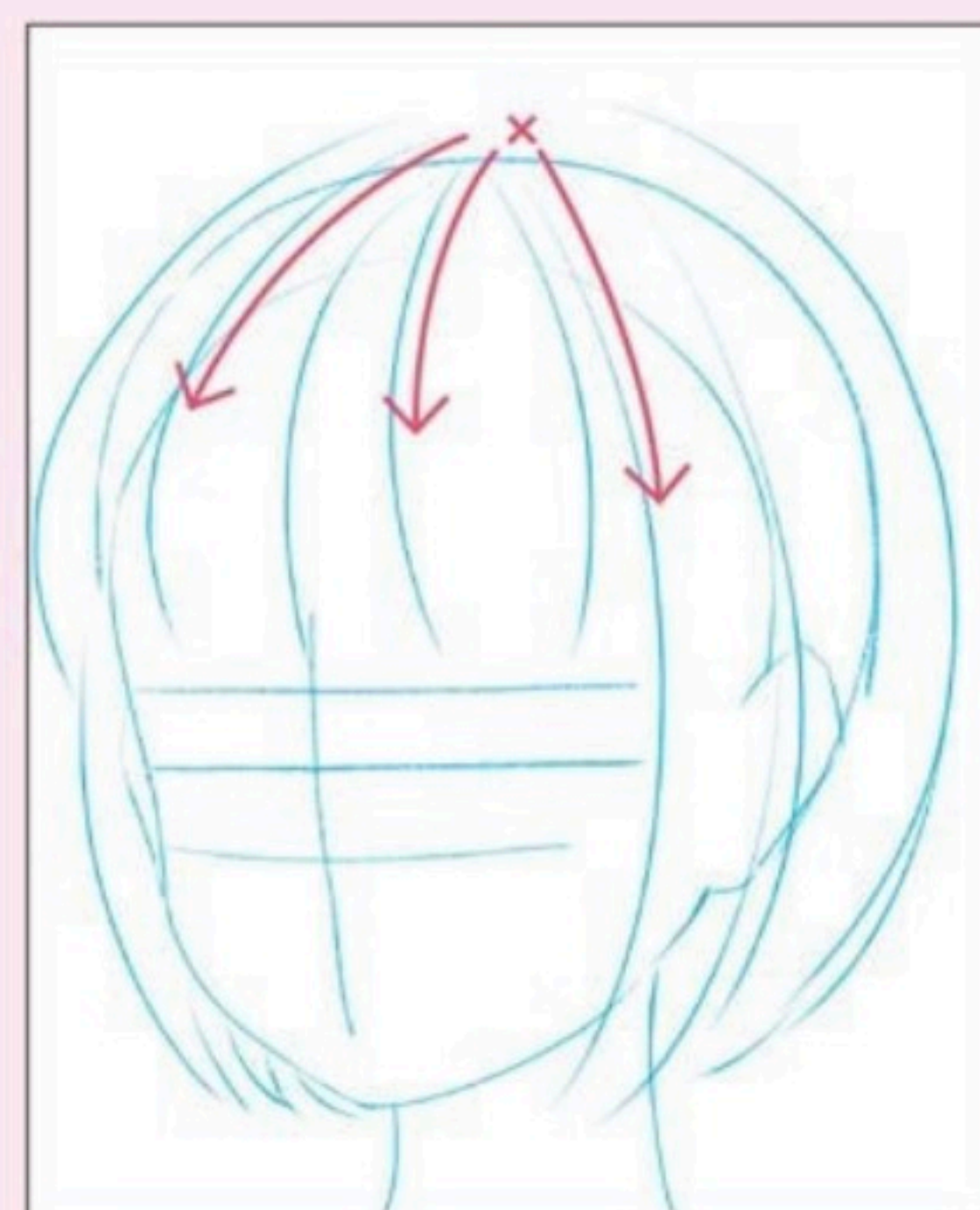
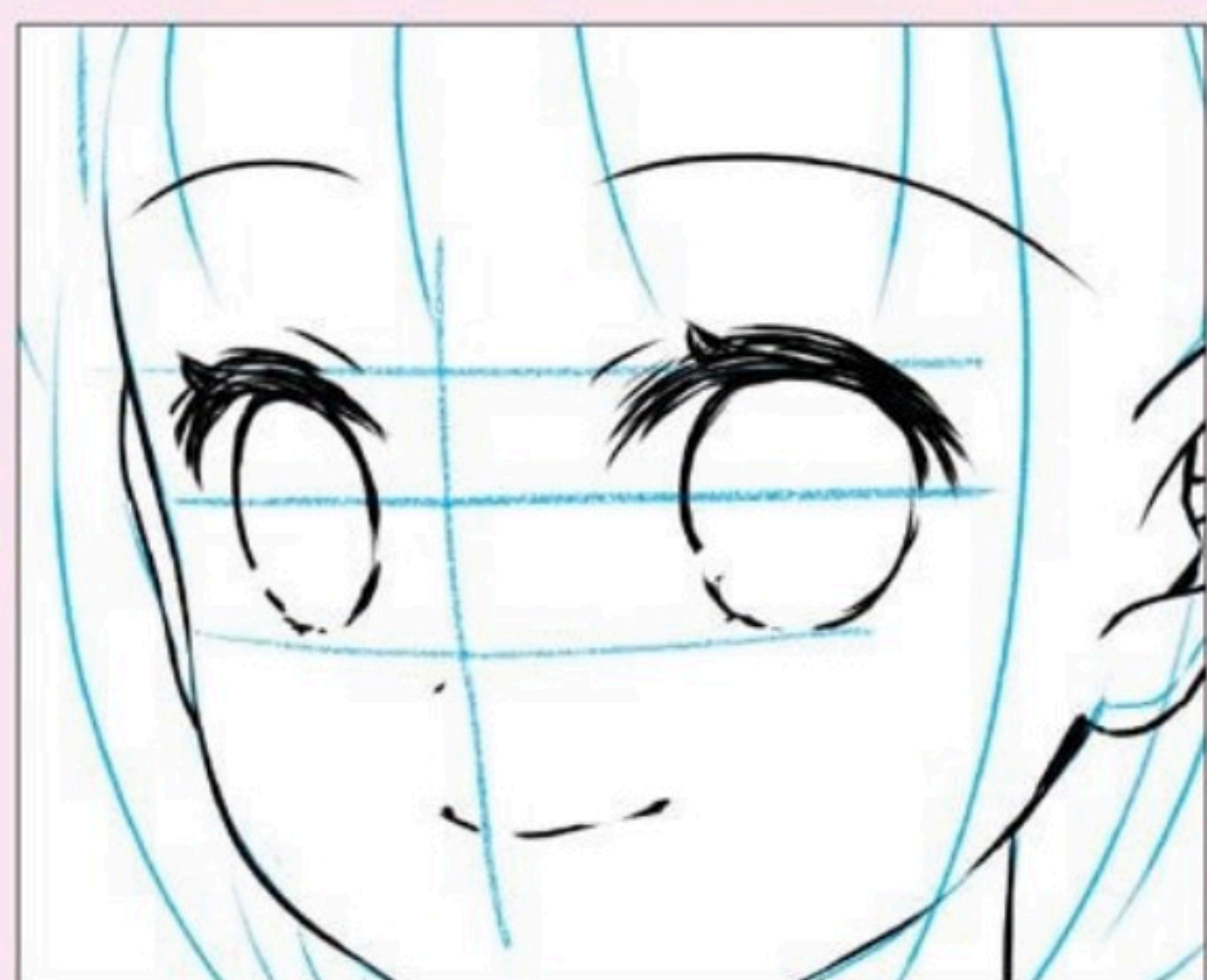
完成！

❼髪を描き込みます。毛先の方向は揃えすぎないようにして自然さを出します。

❽清書して完成です。

Point

十字線でアタリをとる

十字線で顔のパーツのアタリをとる方法もあります。デフォルメの強いイラストを例に手順を見てみましょう。目を大きく描くキャラクターは、目の幅のアタリをとると、バランスをとりやすくなります。

❶十字線のアタリをとります。横線が目を描く位置の基準になります。

❷描きたい目の大きさをイメージして目の幅のアタリをとります。

❸髪のアタリをとります。つむじをイメージして髪の流れの起点とするとよいです。

❹目の幅のアタリを目安に、目を描きます。

❺眉は頭の出っ張る部分を目安に描きます。

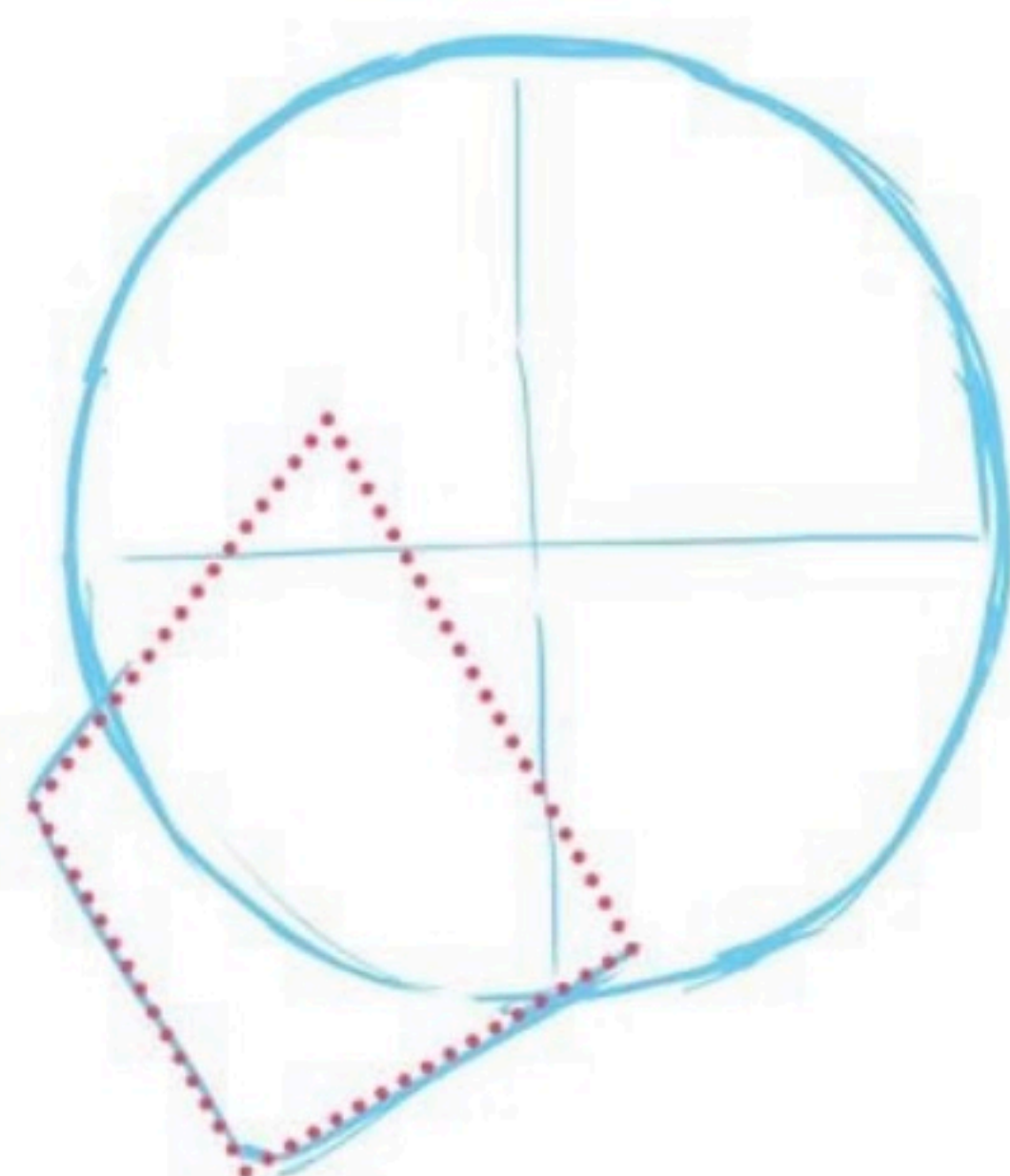
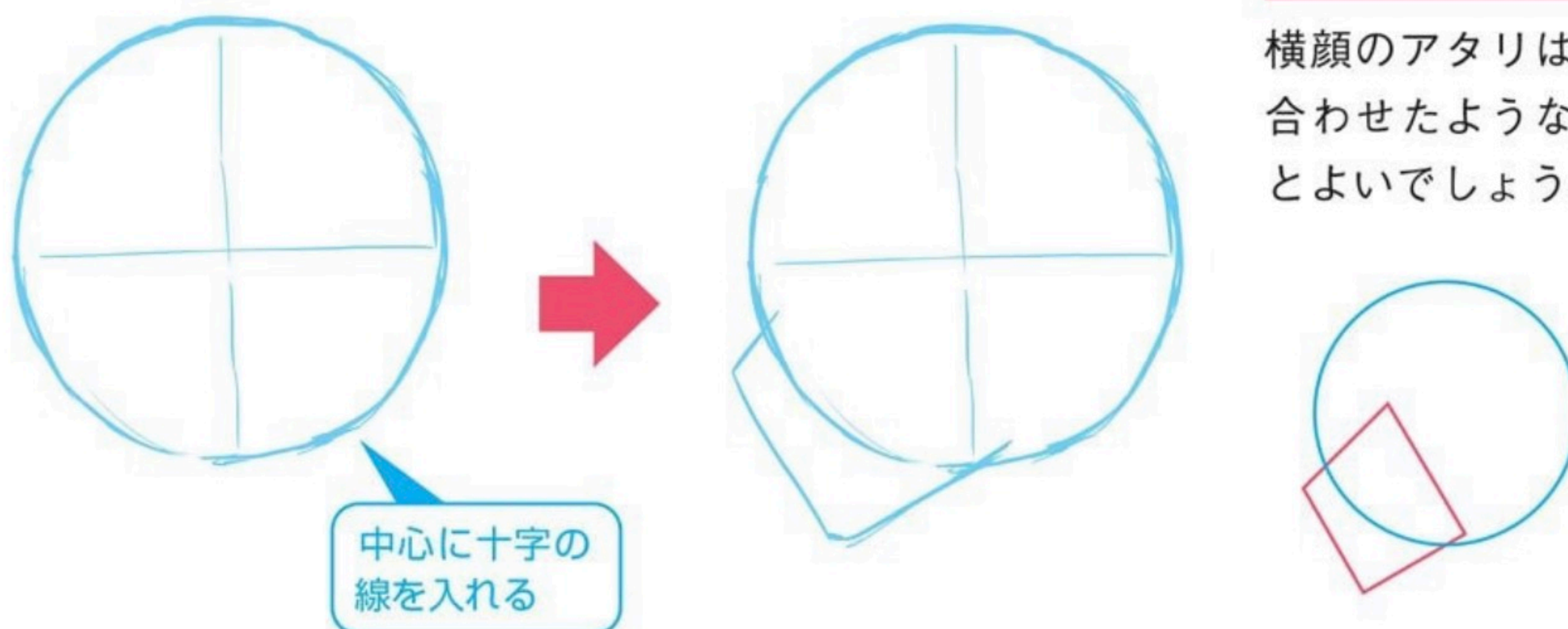
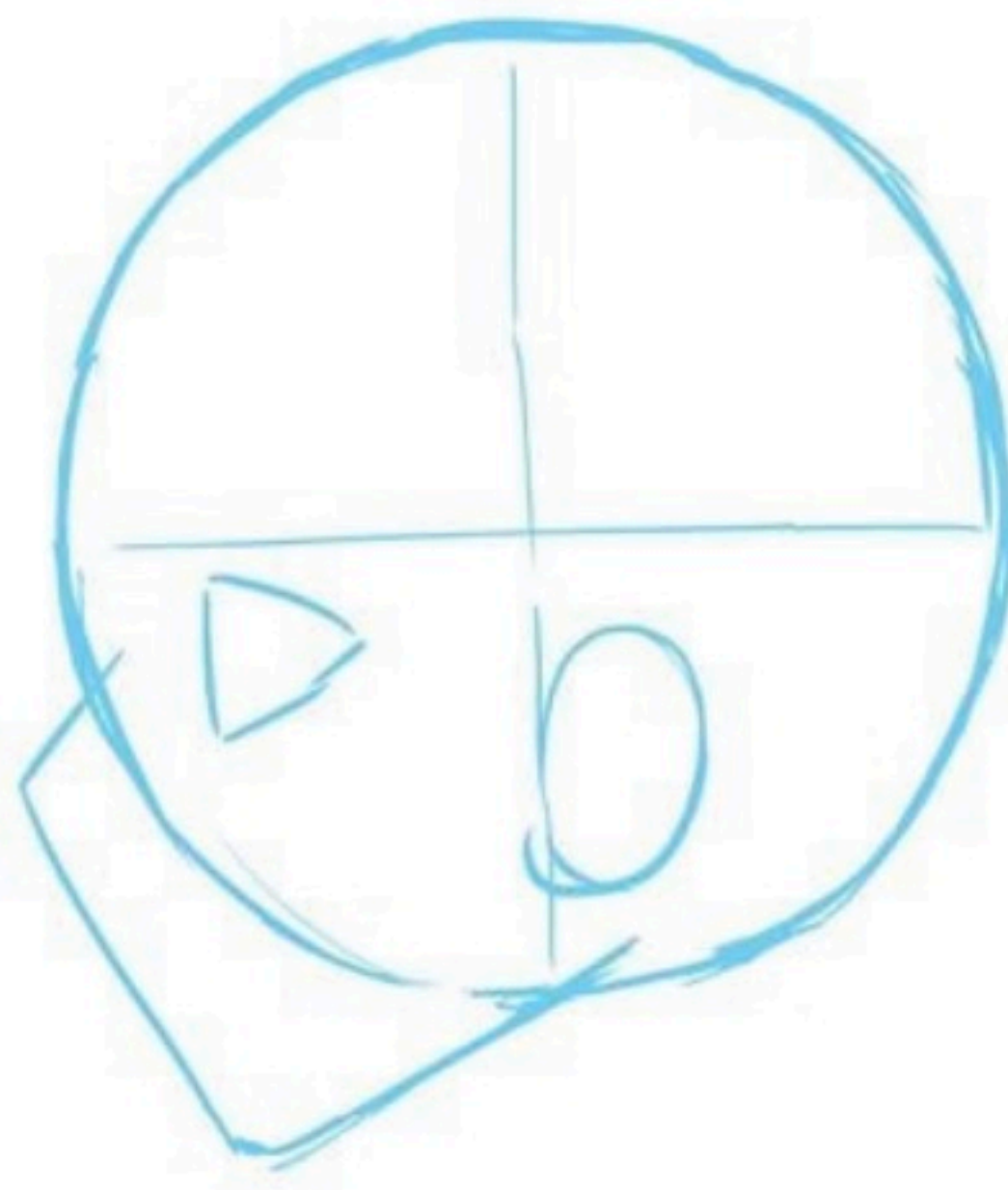
❻髪を描き込みます。頭の出っ張る部分は髪を少し盛り上げるように描きます。

❼完成です。

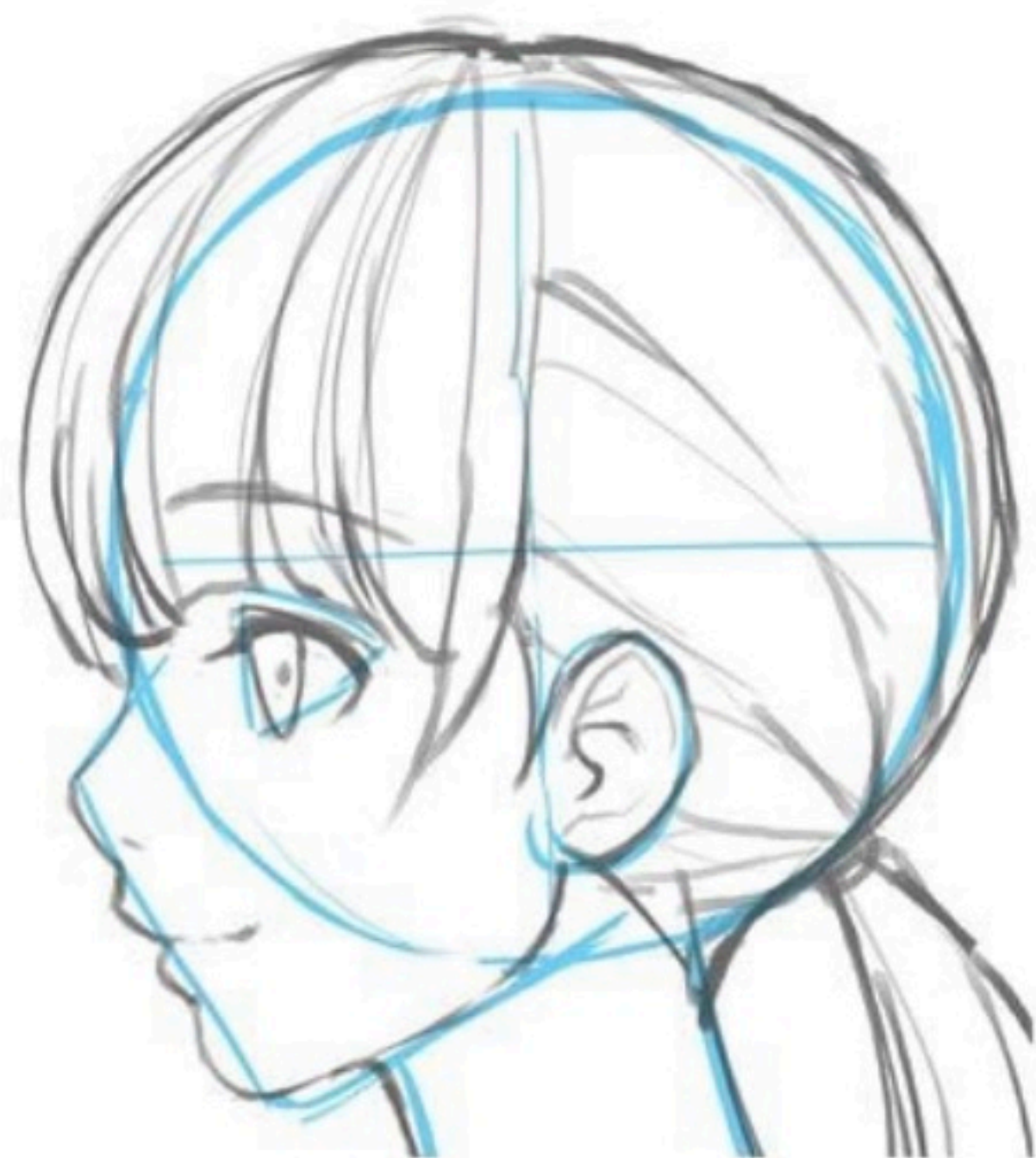
横顔を描く（女性）

中心に十字の線を入れる

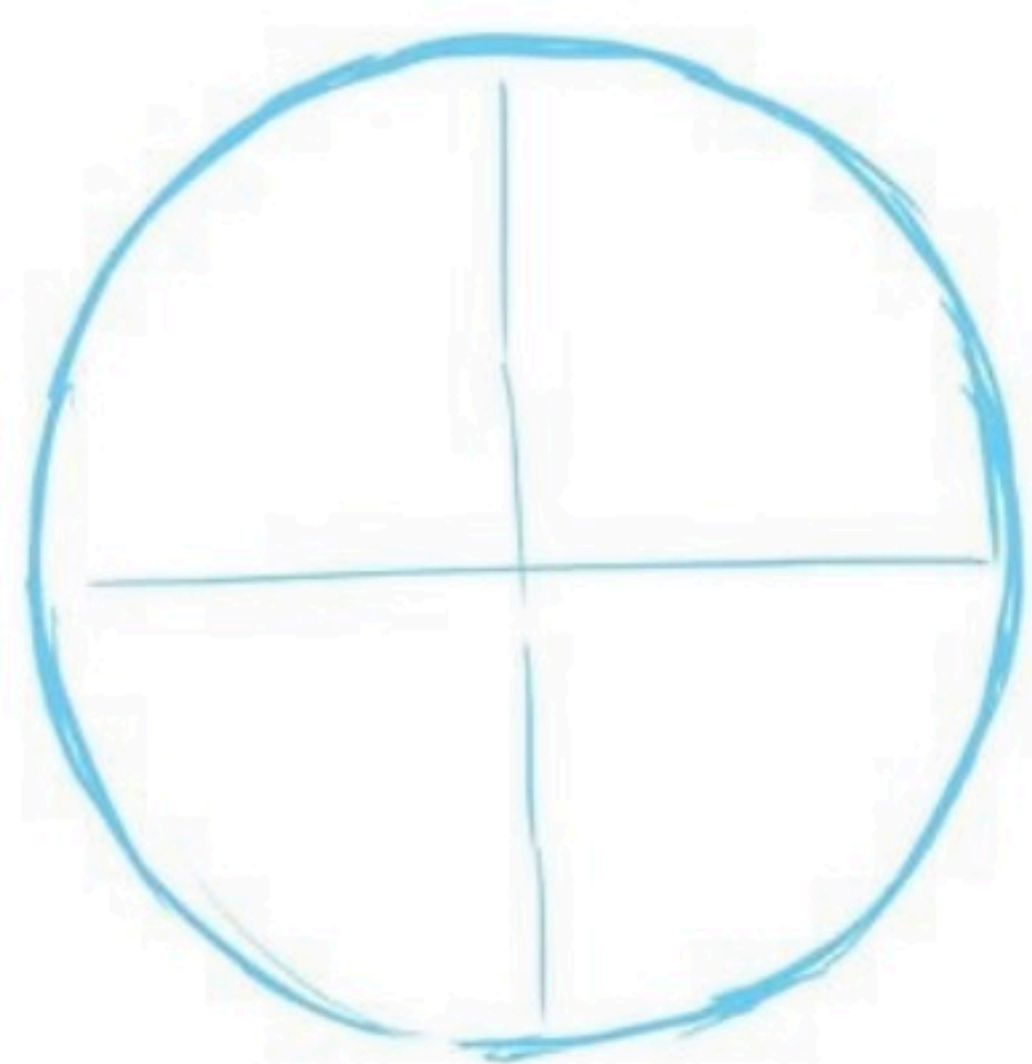
アタリのとり方

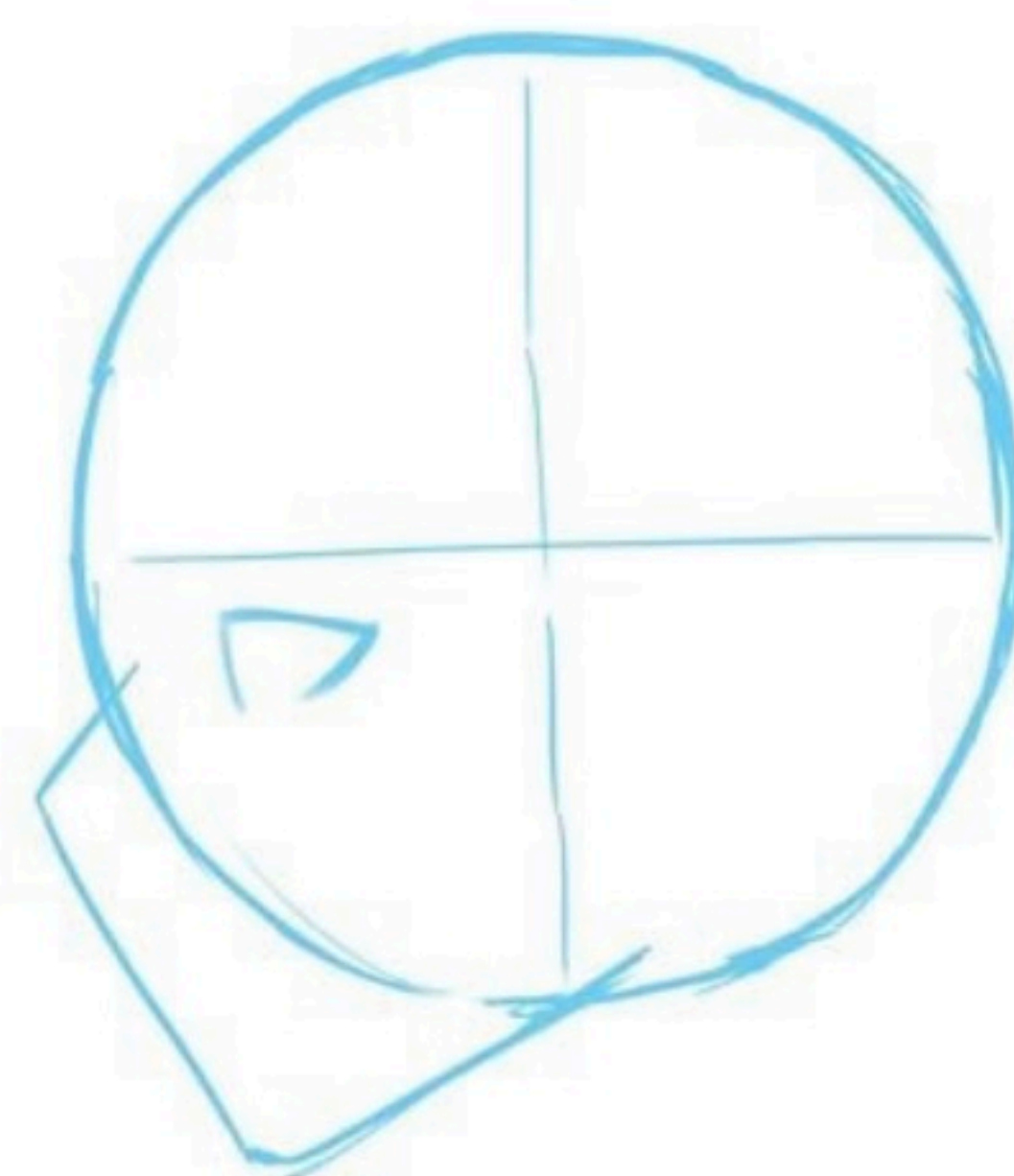
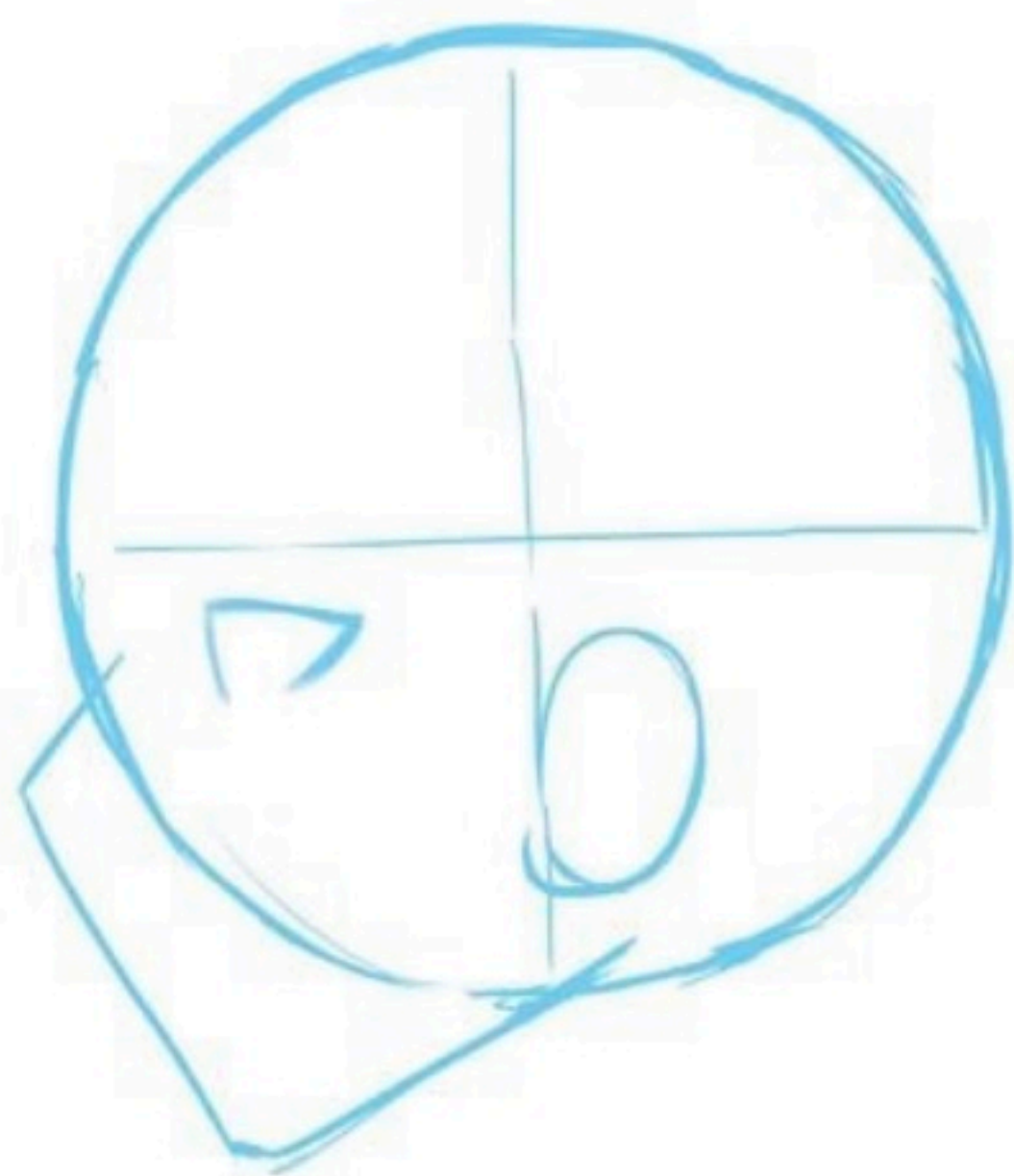
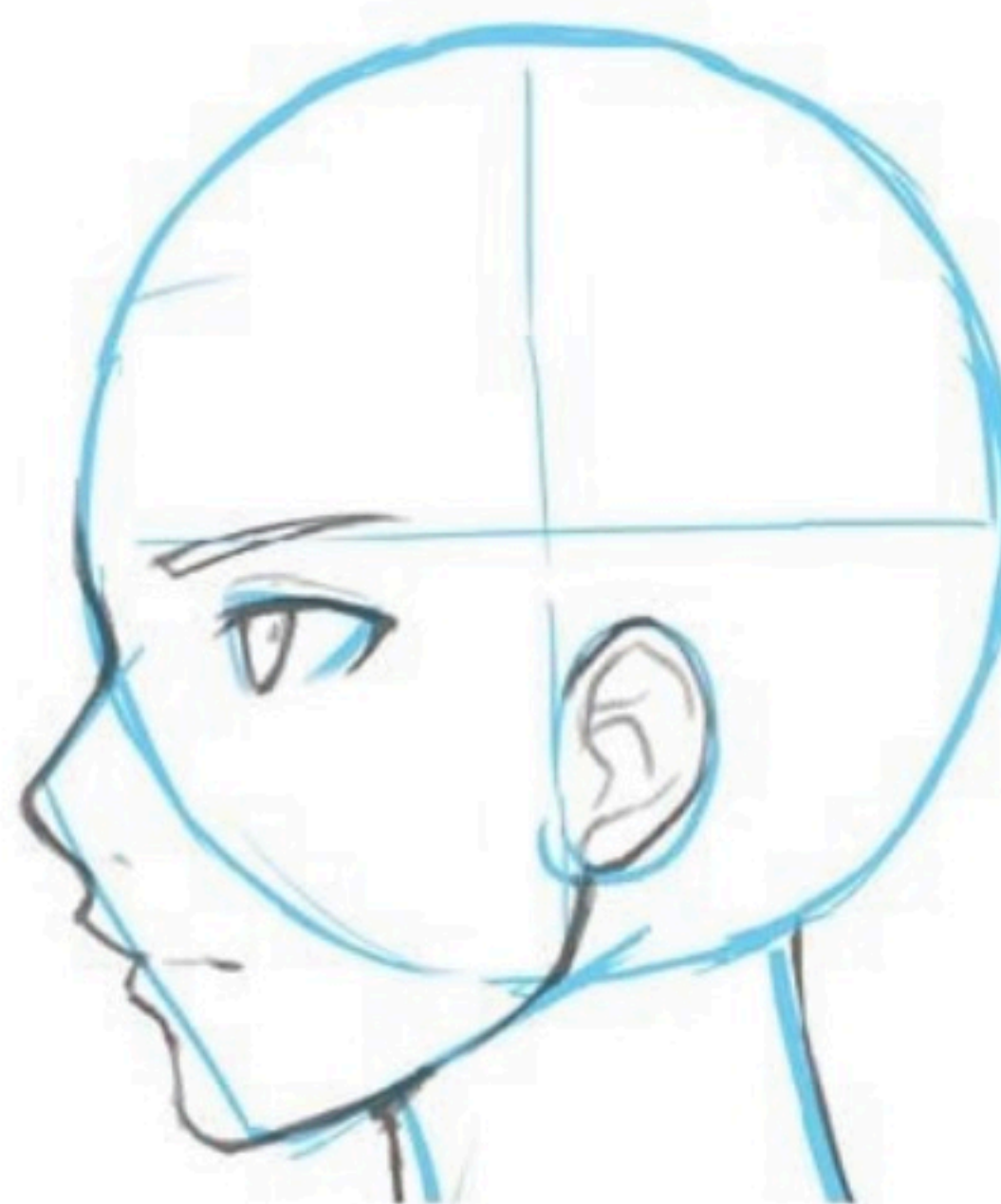
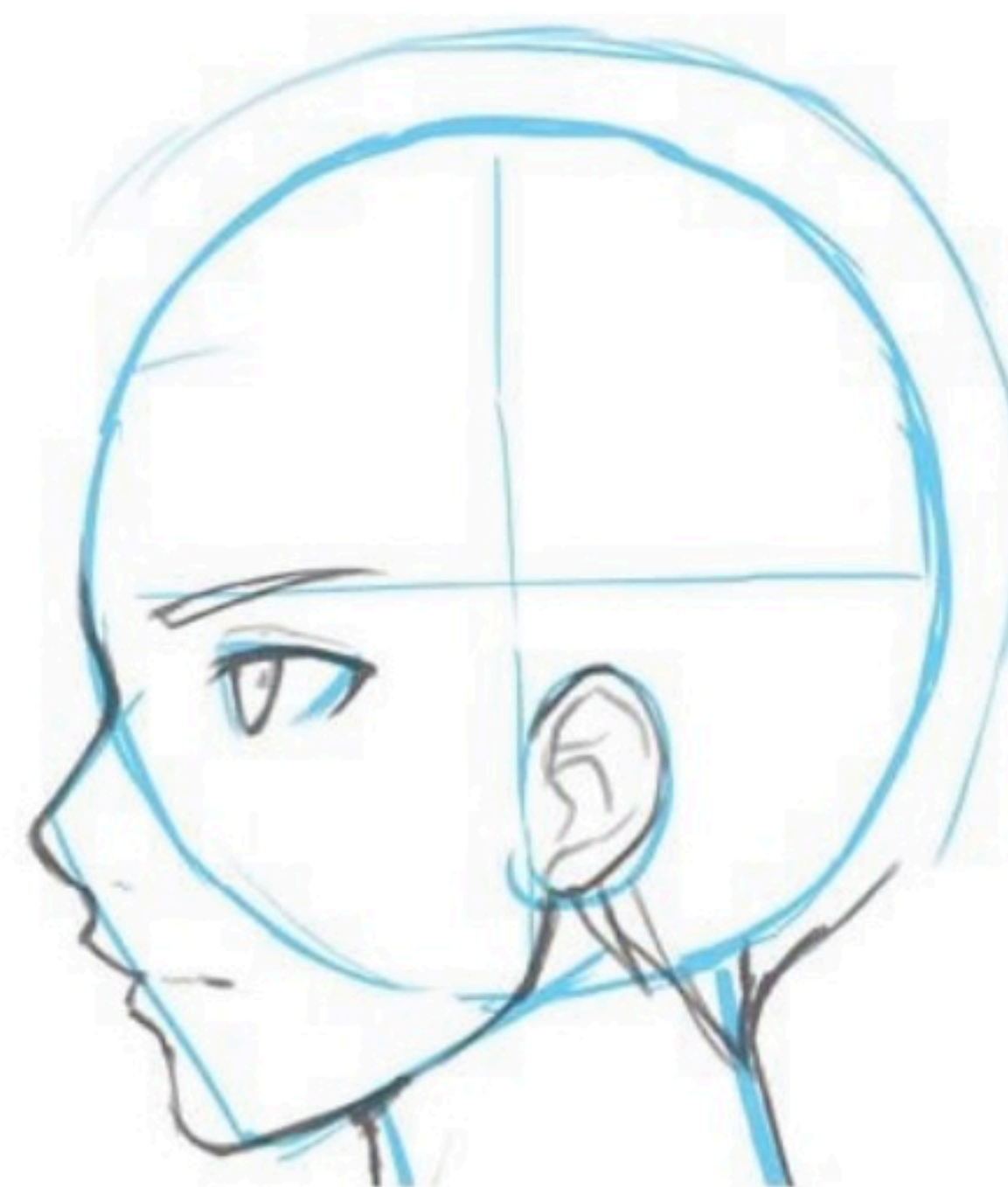
横顔のアタリは、マルに四角形を合わせたような形をイメージするとよいでしょう。

❶マルと四角形のアタリを描きます。鼻のラインになるところの線の角度は大きくなります。

❷目のアタリは三角形のような形をイメージするとよいでしょう。

❸アタリを目安にりんかくや顔のパーツを描き込みます。

完成！

❹髪を描き込みます。

❺清書して完成です。

横顔を描く（男性）

❶マルのアタリをとります。

❷四角形のアタリを加えます。

❸目のアタリを三角形をイメージして描きます。少し細い目を想定しています。

❹耳はマルのアタリに描いた中心の線を目安にアタリをとります。

❺アタリを肉付けするように、りんかくや顔のパーツを描きます。

❻頭のボリュームのアタリをとります。

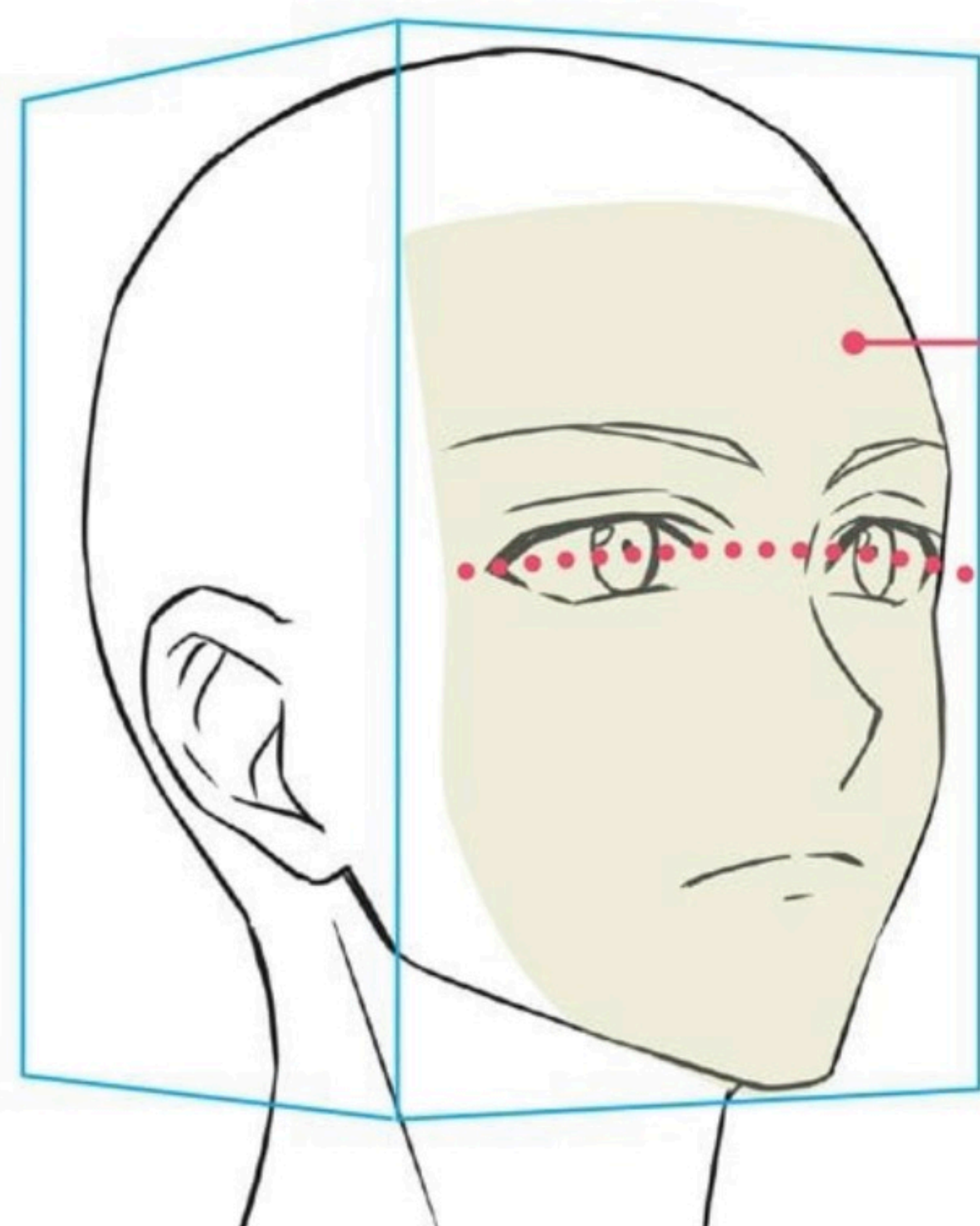
❼髪を描き込みます。

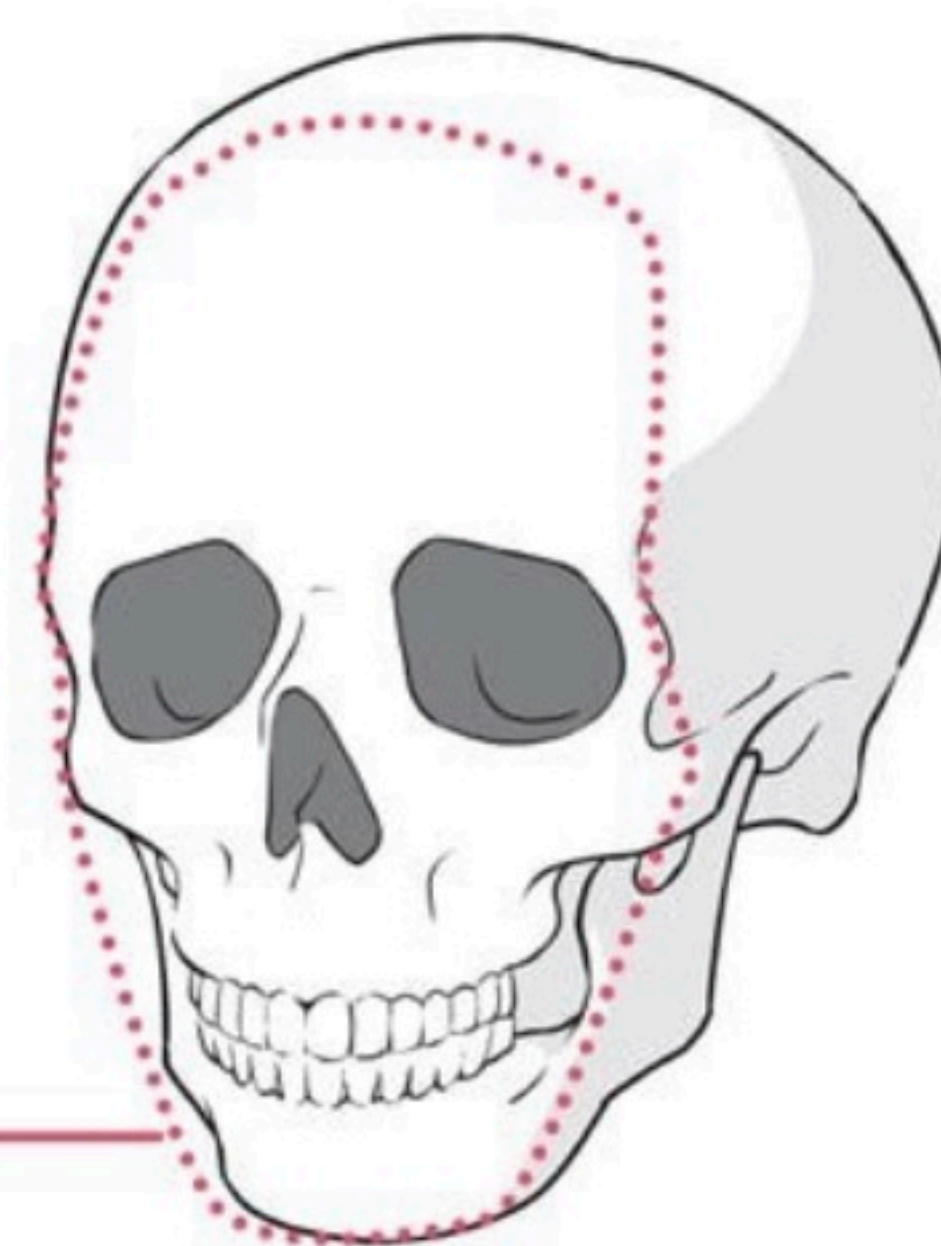
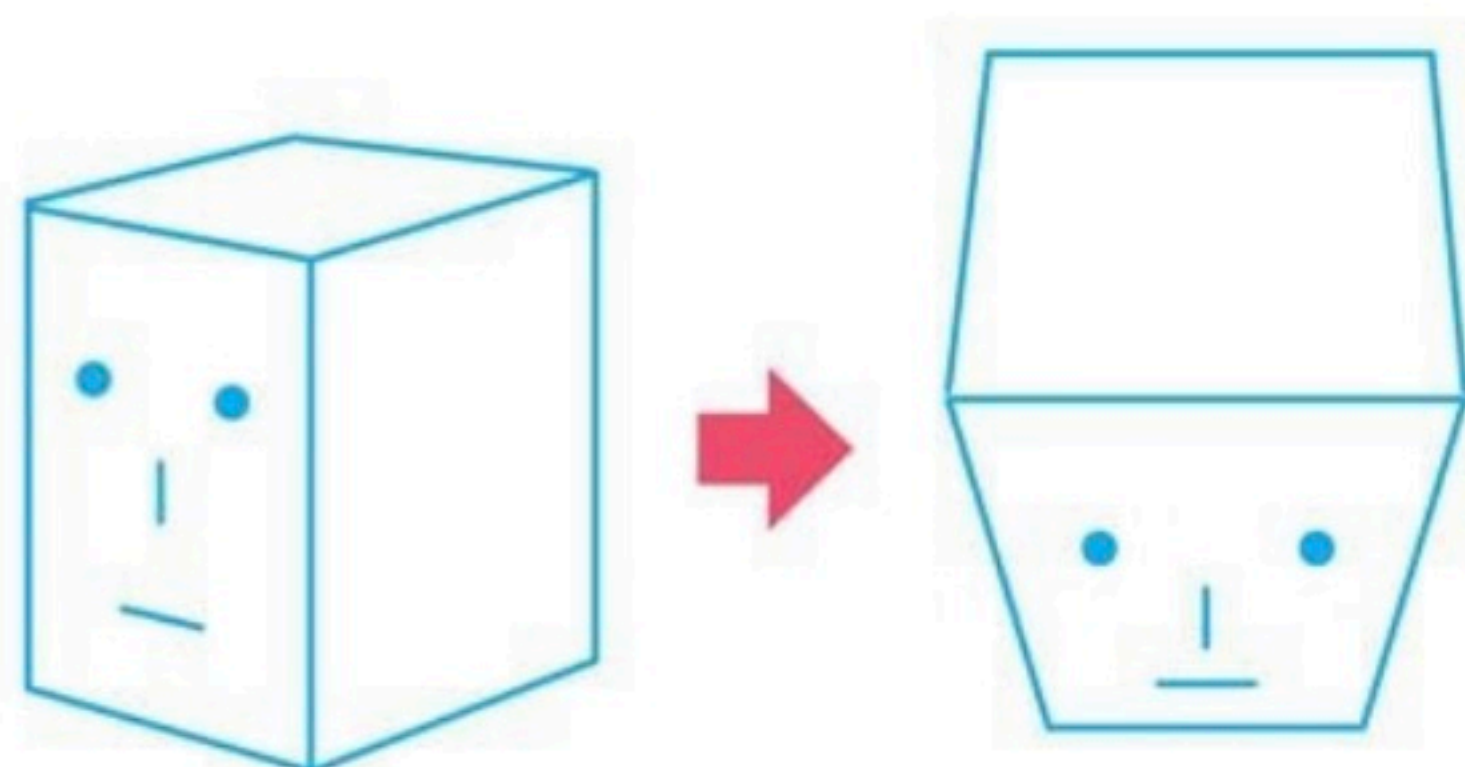
❽清書して完成です。

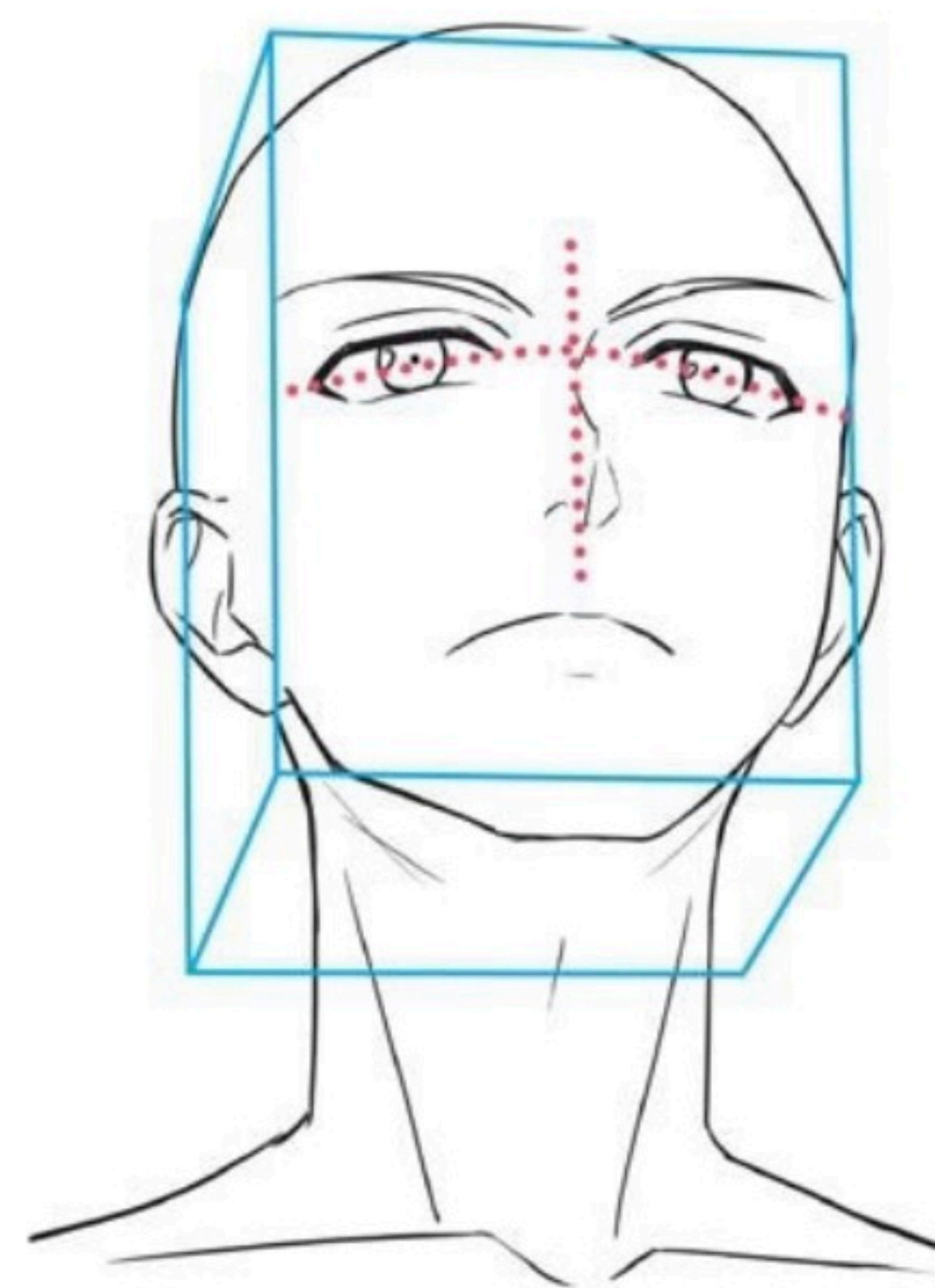
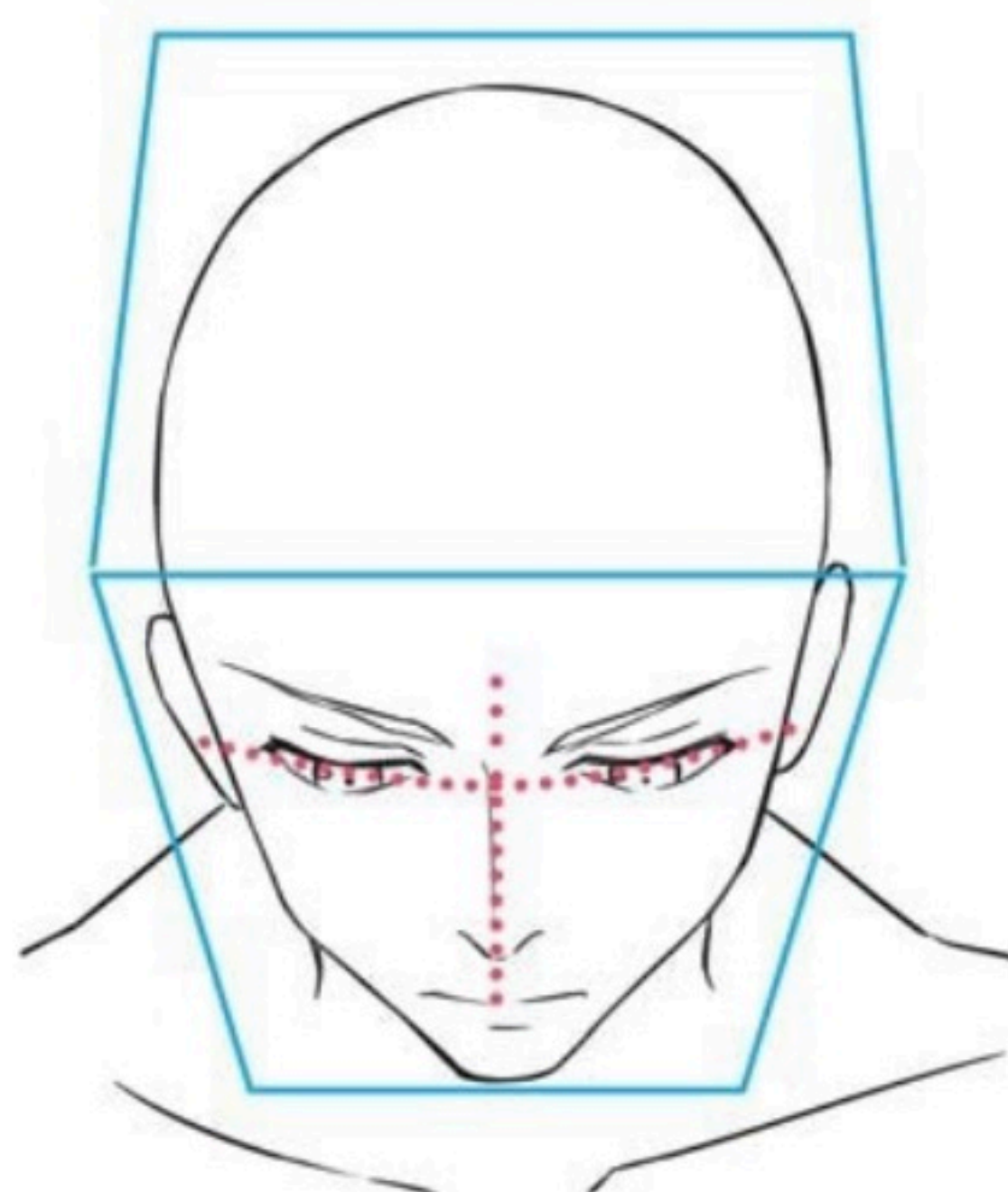
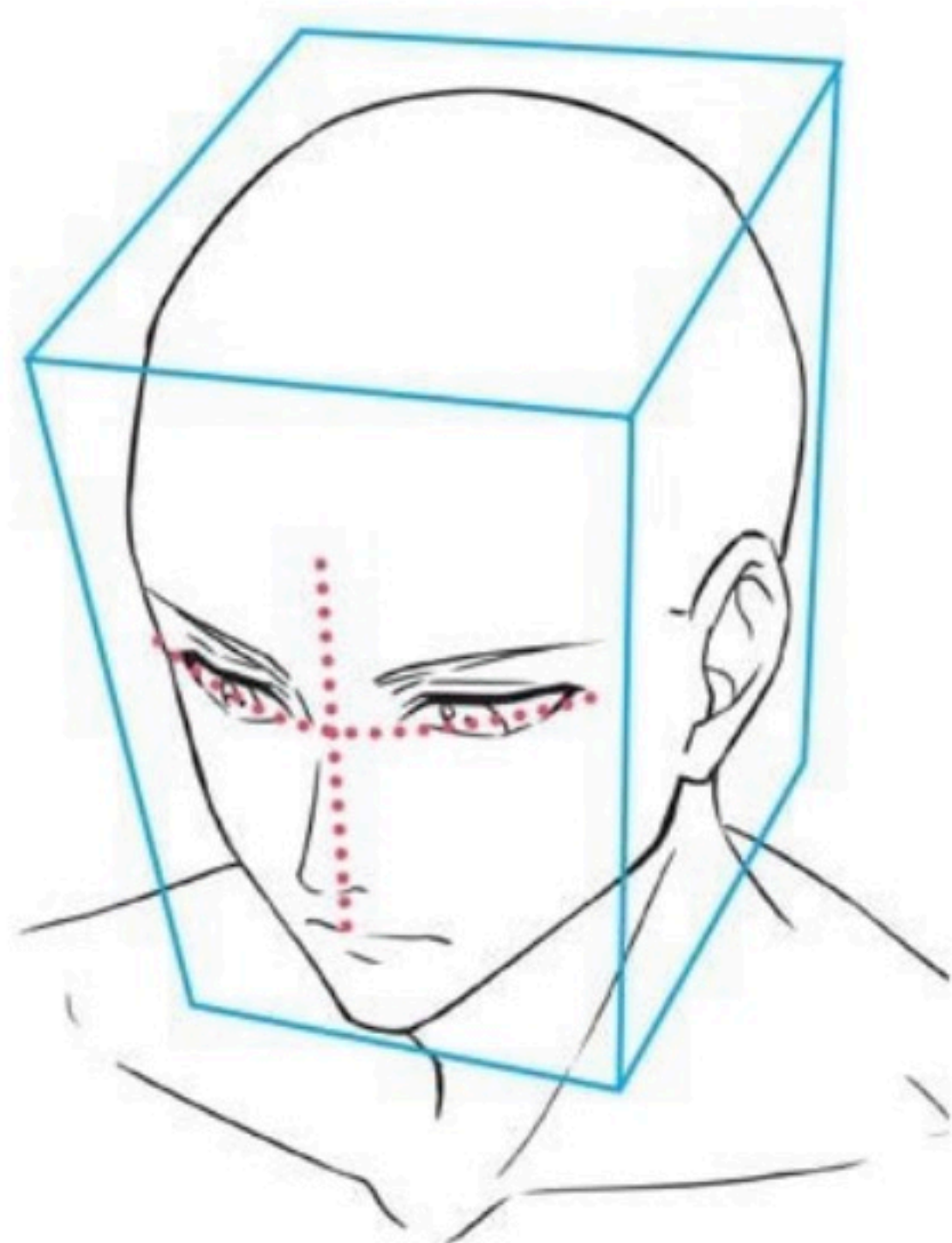
完成！

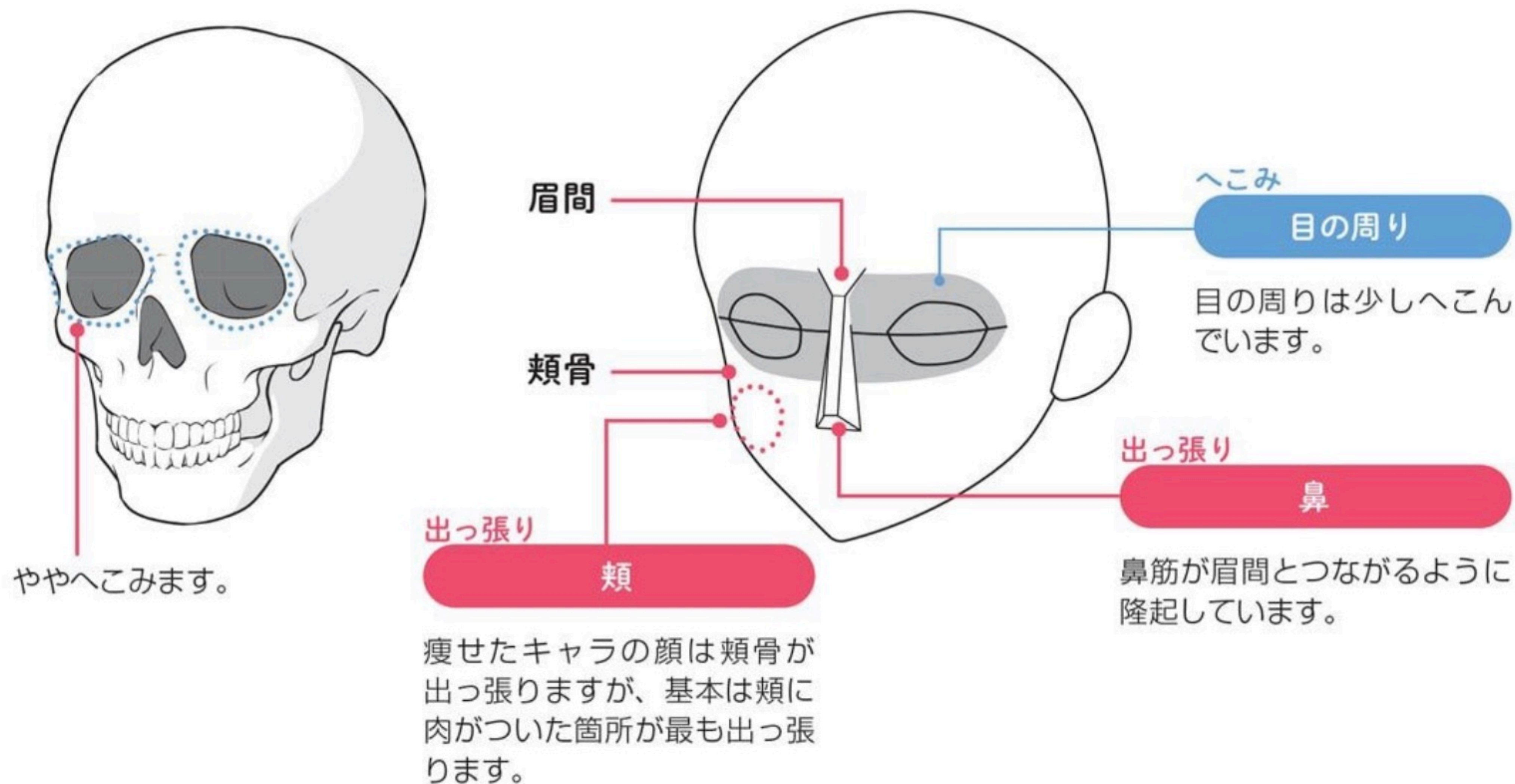
立体としての顔

直方体でアタリをとる

目・鼻・口がある面と、耳がある面は、それぞれの向きを前面と側面で分けることができます。頭部を直方体としてとらえ、目・鼻・口は前面に、耳は側面にあると考えると難しいアングルもイメージしやすくなります。

目・鼻・口の前面

目・鼻・口は同じ面に並んでいると考えます。ただし実際は複雑な曲面にあるため、目を描くときは点線のようにゆるいカーブをイメージするとよいでしょう。

頭蓋骨を見ると目・鼻・口が同じ面にあることがわかります。

パースの目安に

直方体のアタリは、難しいアングルにおいて、目・鼻・口の角度やパースの目安になります。

顔の凹凸

顔は複雑な凹凸でできています。あらかじめ出っ張る部分やへこんでいる部分をつかんでおくと、アングルによる見え方の違いや、影が入る場所などを理解しやすくなります。
頭蓋骨を見ると、眉のあたりが出っ張り、頬の上あたりまで目の周りが穴になっているため、目の周りがややへこんでいると考えます。

影を入れるポイント

キャラクターイラストでは、顔にリアルな影を入れると恐い雰囲気が出てしまうので、やや平面的な印象を出しつつポイントに影を入れるくらいに留めるとよいでしょう。

アオリとフカン

アオリのポイント

アオリは、下から見上げたアングルです。水平位置から見たときと比べてどう見え方が変わるか、ポイントをつかみましょう。

目のアタリ

目の位置を横線のアタリでとります。正面では水平な線がアオリではややアーチ状になります。

耳の位置

アオリでは正面のときよりも耳の位置が下がったように見えます。

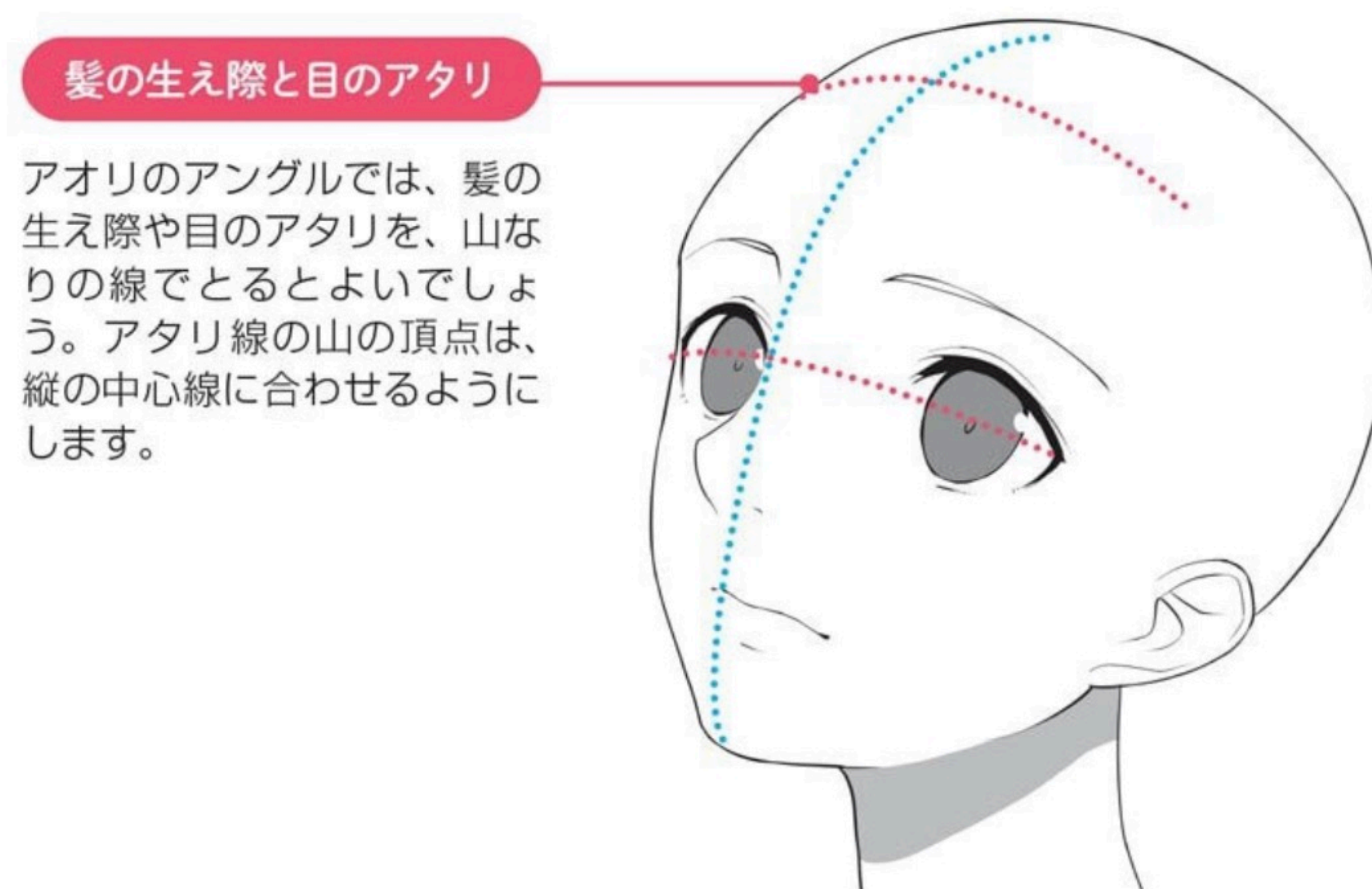
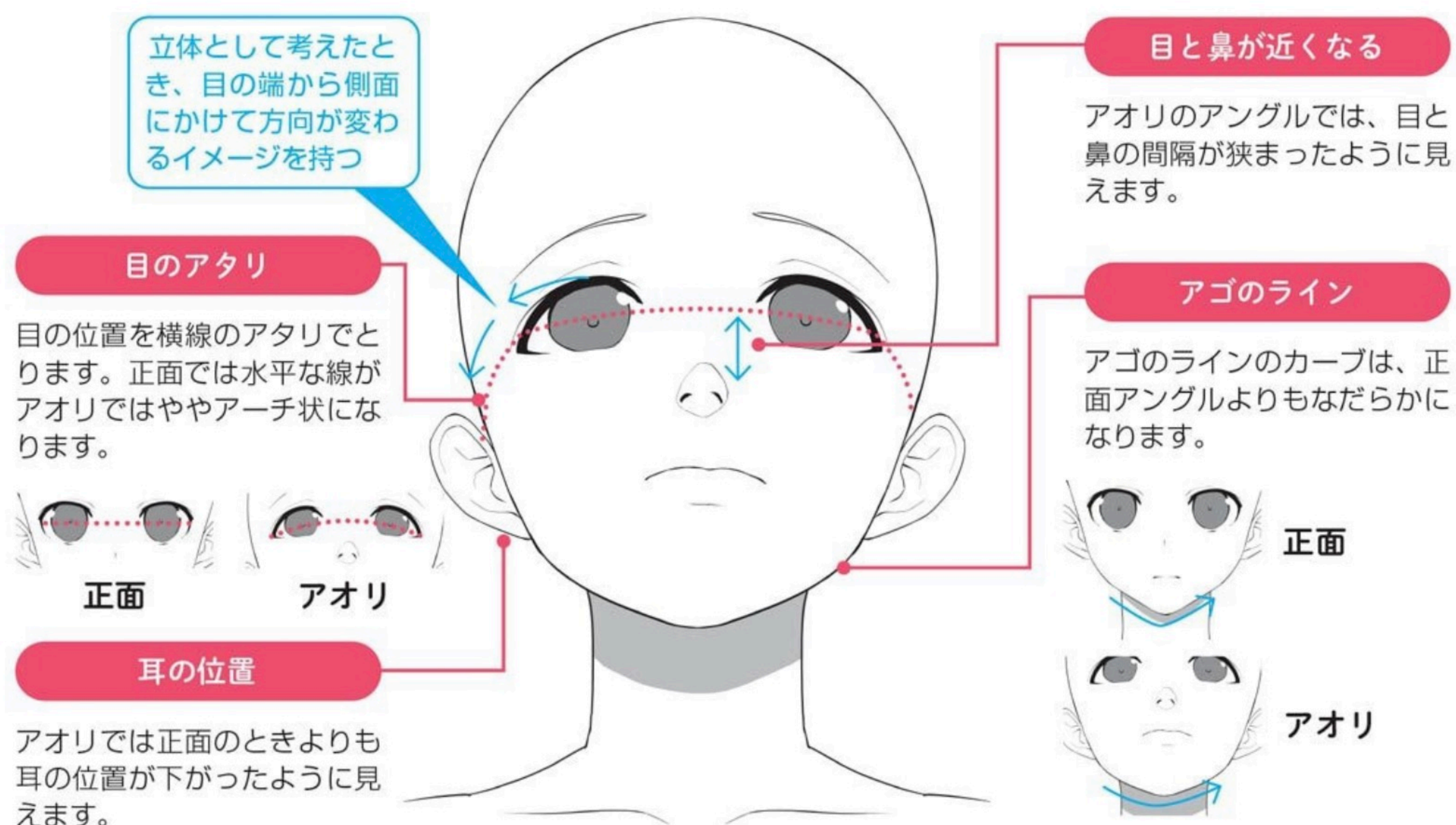
目と鼻が近くなる

アオリのアングルでは、目と鼻の間隔が狭まったように見えます。

アゴのライン

アゴのラインのカーブは、正面アングルよりもなだらかになります。

髪の生え際と目のアタリ

アオリのアングルでは、髪の生え際や目のアタリを、山なりの線でとるとよいでしょう。アタリ線の山の頂点は、縦の中心線に合わせるようにします。

> **Point**
>
> **アオリの効果**
>
> アオリのアングルは、対象を大きく見せる効果があるため、存在感を強調したいときや、キャラクターの尊大さを演出したいときに用いられます。

フカンのポイント

フカンは上から見下ろすアングルです。フカンのときのポイントを解説します。

目のアタリ

フカンのときの目のアタリは、下が膨らんだアーチ状に描くとよいでしょう。

目と鼻が離れる

フカンのアングルでは、目と鼻の間隔が広がります。鼻と口の間隔は狭く見えます。

りんかく

りんかくは、目の横あたりから頬へのラインが、正面アングルより内側へ向かうようになります。

鼻と口が近づく

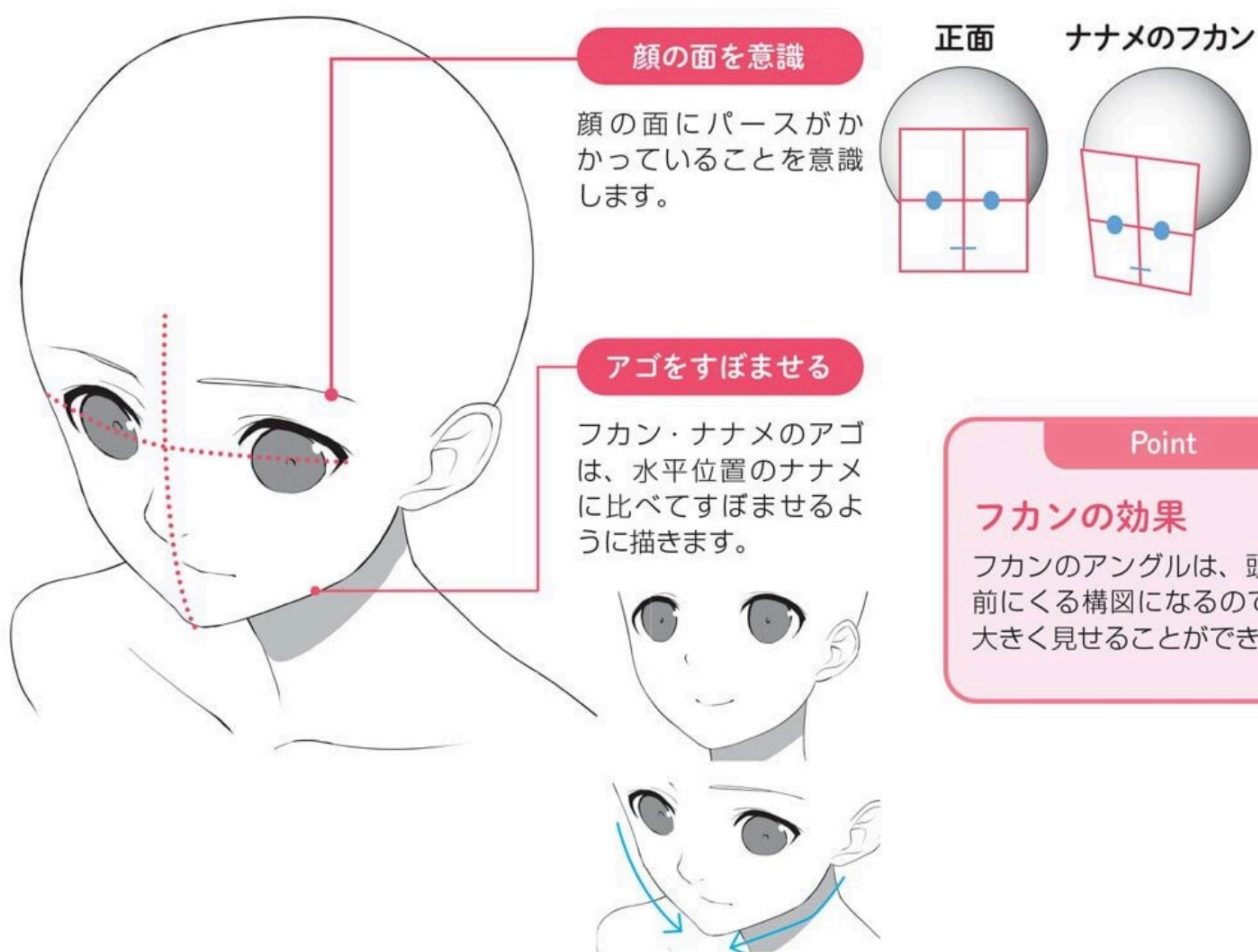
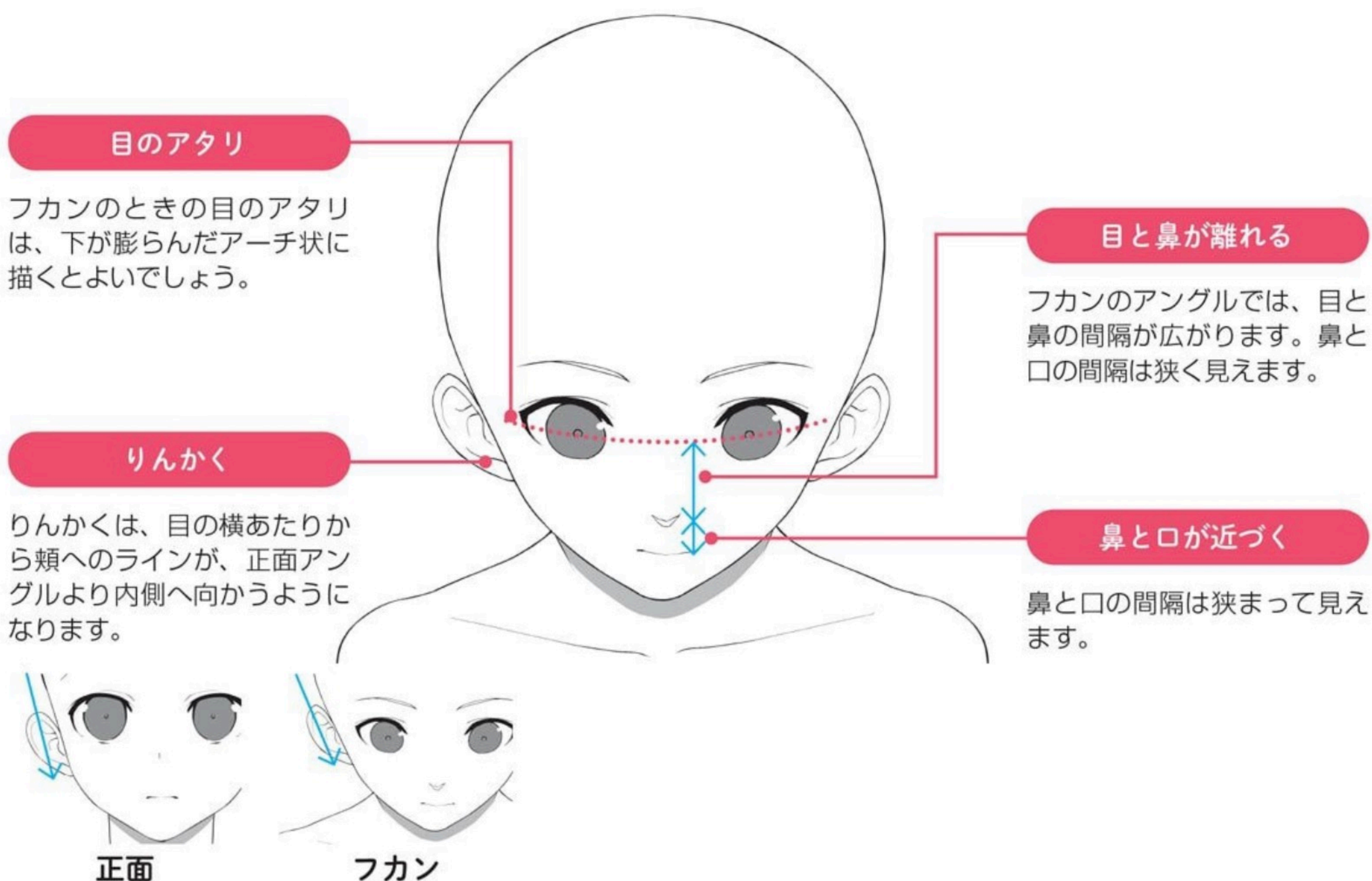
鼻と口の間隔は狭まって見えます。

顔の面を意識

顔の面にパースがかかっていることを意識します。

アゴをすぼませる

フカン・ナナメのアゴは、水平位置のナナメに比べてすぼませるように描きます。

> **Point**
>
> **フカンの効果**
>
> フカンのアングルは、頭部が手前にくる構図になるので、顔を大きく見せることができます。

りんかくの骨組み

骨格を知る

りんかくを描くときは、肉が薄く骨が出やすい部分を意識するとよいでしょう。逆に脂肪がつきやすい部分も押さえておきます。

頭の丸み

頭蓋骨をイメージして頭の丸みを描きます。デフォルメの強い絵柄でも頭蓋骨を意識して頭の上部が不自然にならないようにします。

眉骨

眼窩の上、眉がある部分です。頭蓋骨では特に盛り上がったところです。

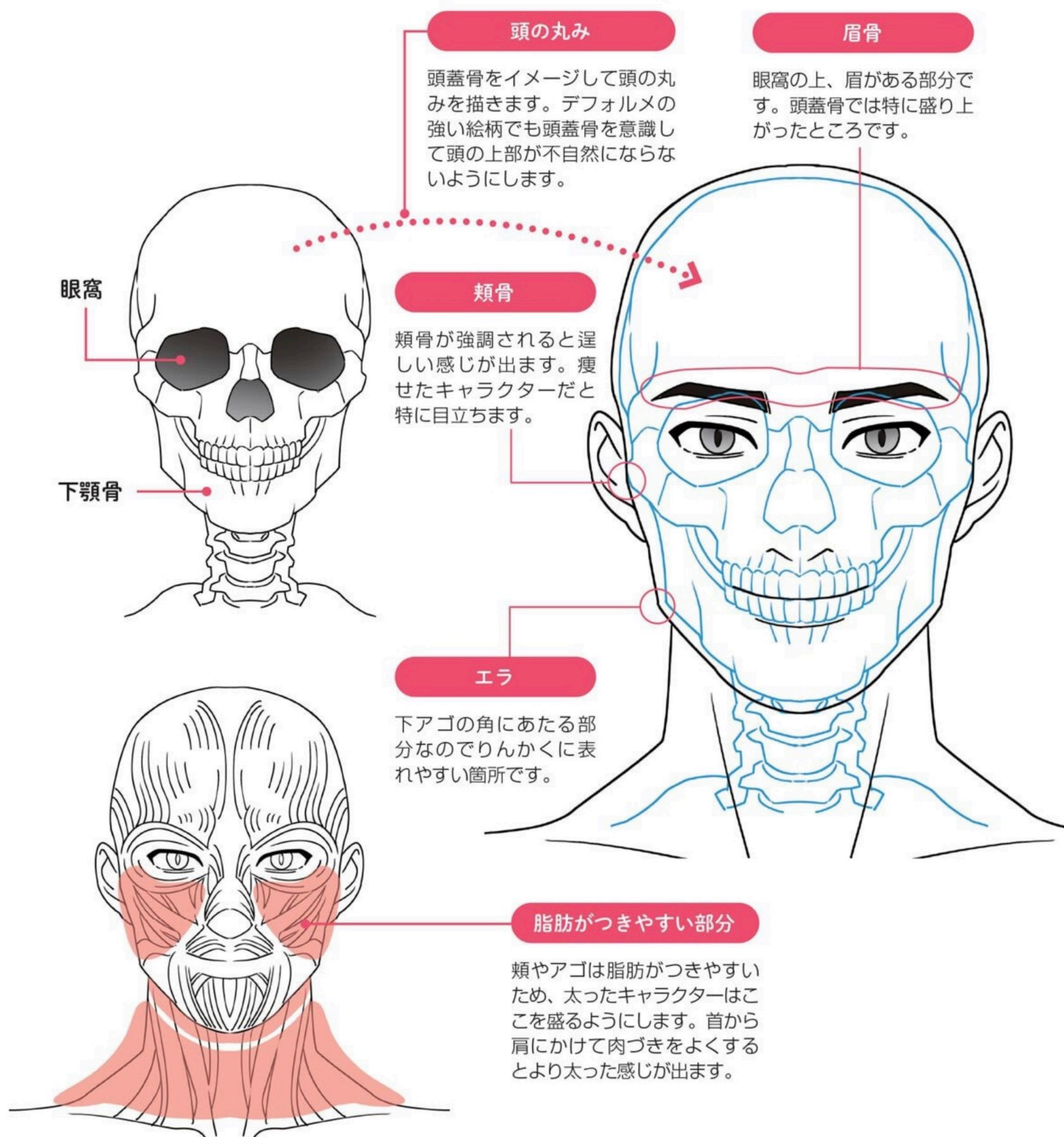
頬骨

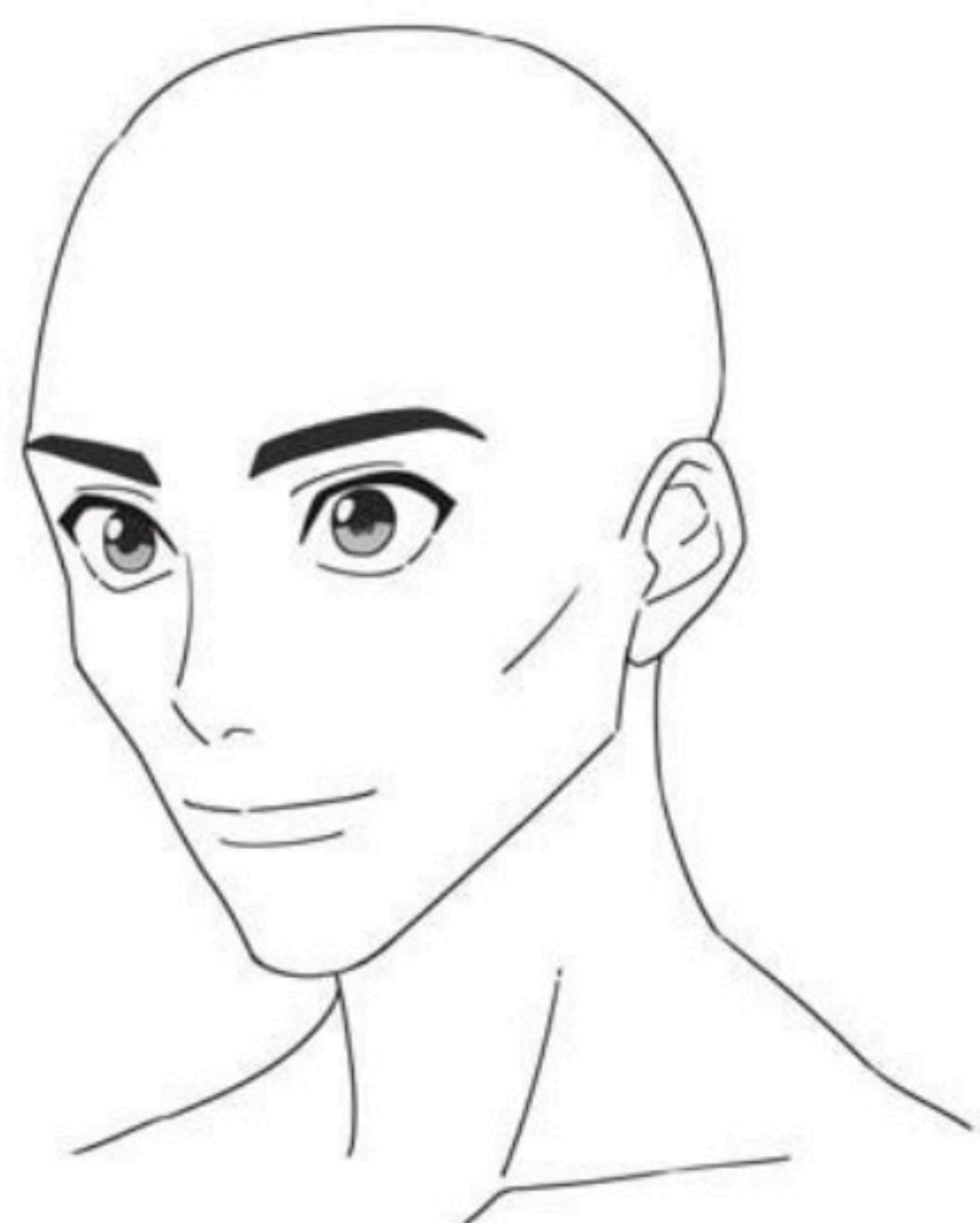
頬骨が強調されると逞しい感じが出ます。痩せたキャラクターだと特に目立ちます。

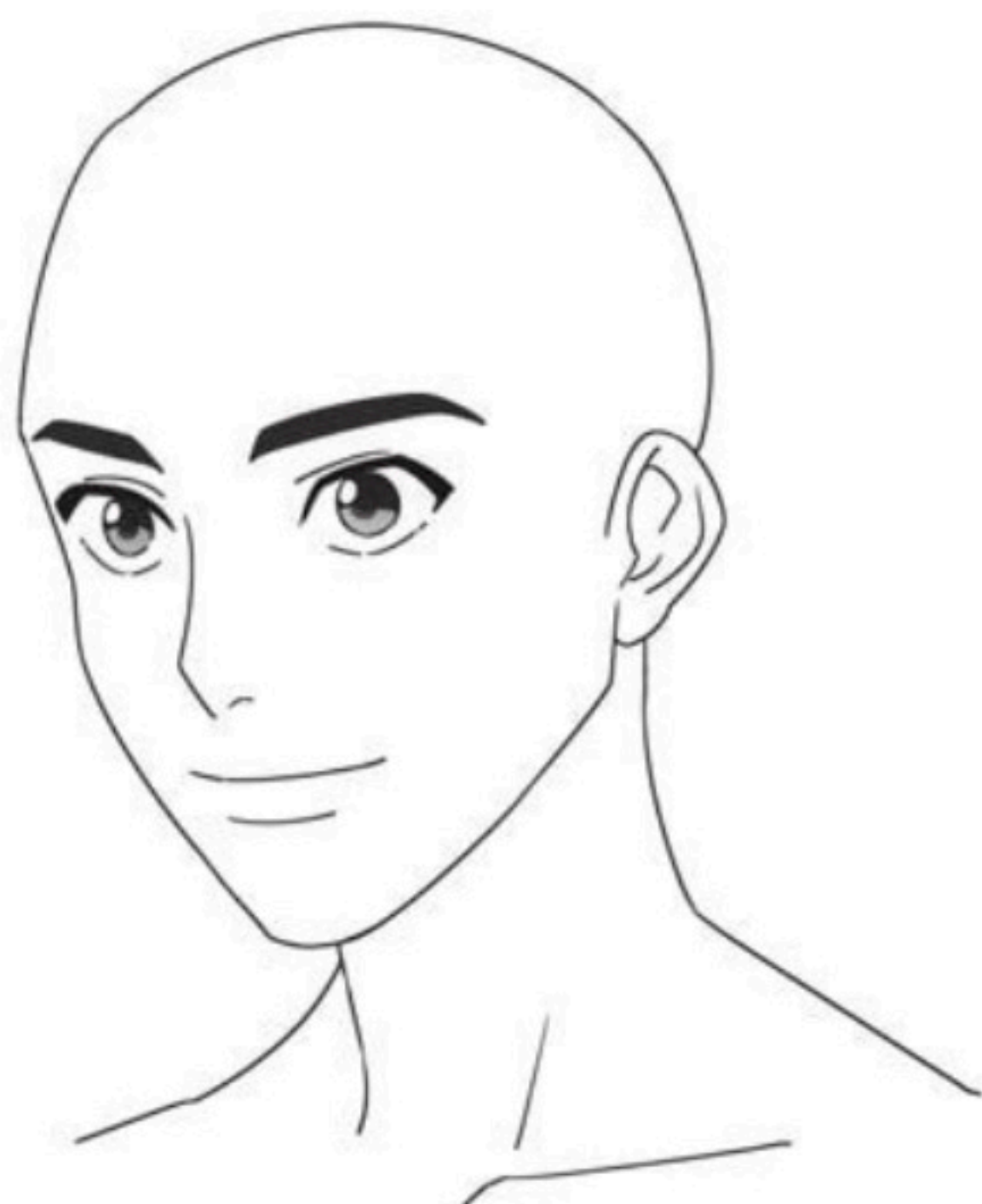
エラ

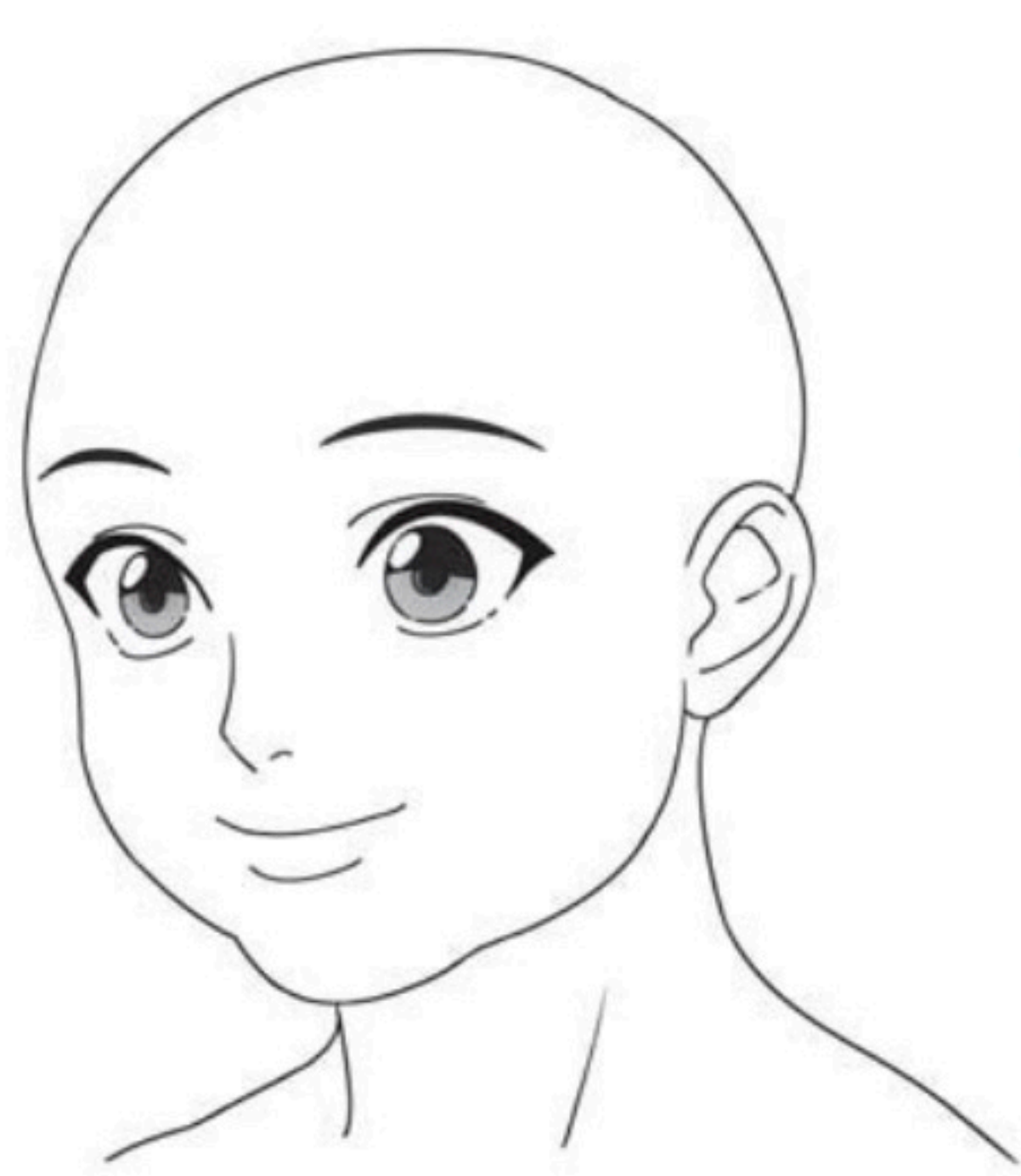
下アゴの角にあたる部分なのでりんかくに表れやすい箇所です。

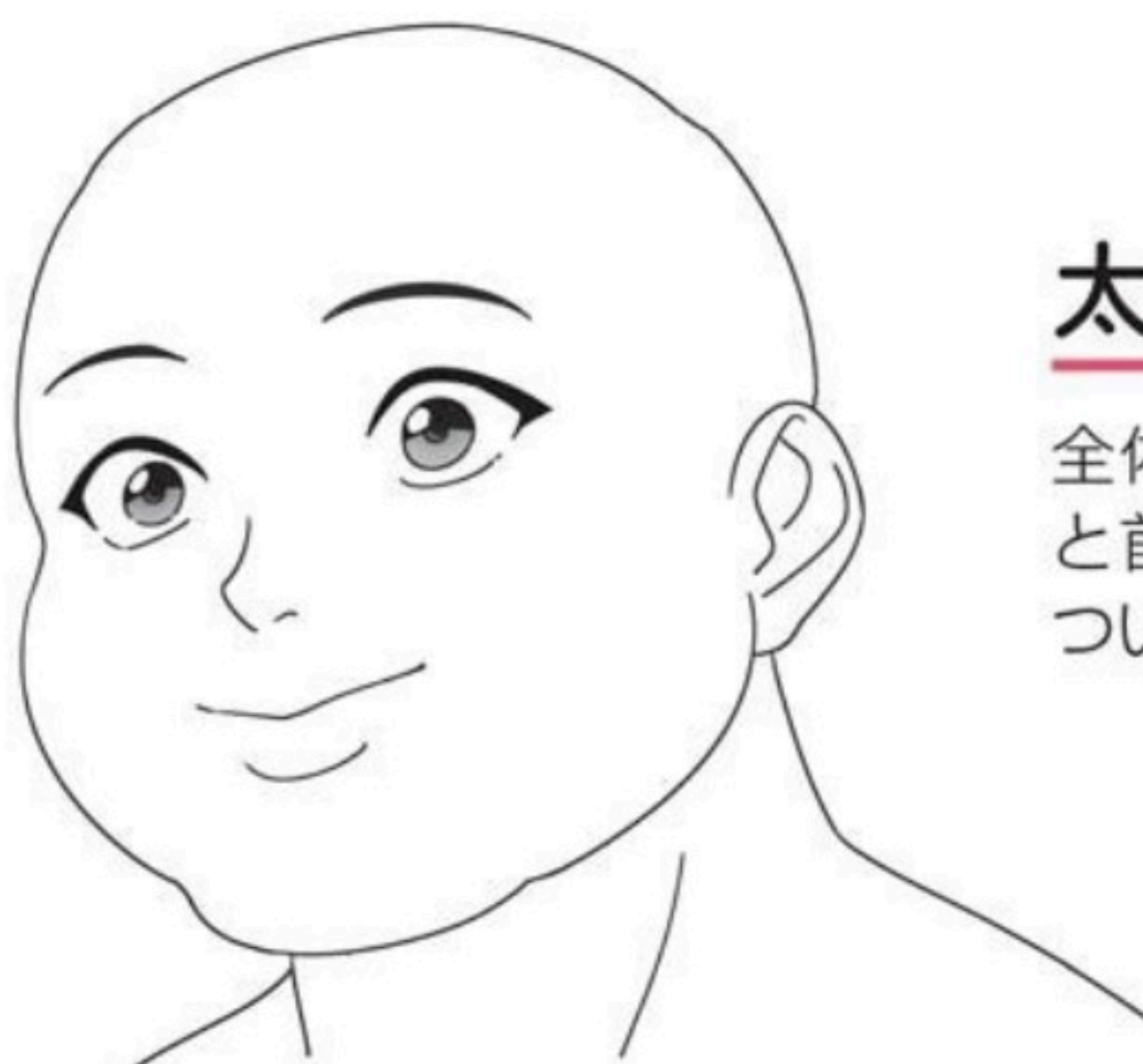
脂肪がつきやすい部分

頬やアゴは脂肪がつきやすいため、太ったキャラクターはここを盛るようにします。首から肩にかけて肉づきをよくするとより太った感じが出ます。

痩せたりんかく・太ったりんかく

骨が出やすい部分と脂肪がつくポイントを押さえ、痩せた顔と太った顔を描き分けてみましょう。

痩せ

眉のあたりが張り出し、頬がこけて頬骨が出ています。

標準

標準的な肉づきです。頬はほどよくふくらませるように描きます。

小太り

頬と首周りに少し脂肪がついています。アゴのあたりもやや盛り上がっています。

太っちょ

全体的に丸っこくなり、頬と首周りに贅肉が特に多くついています。

痩せている

太い

首を描く

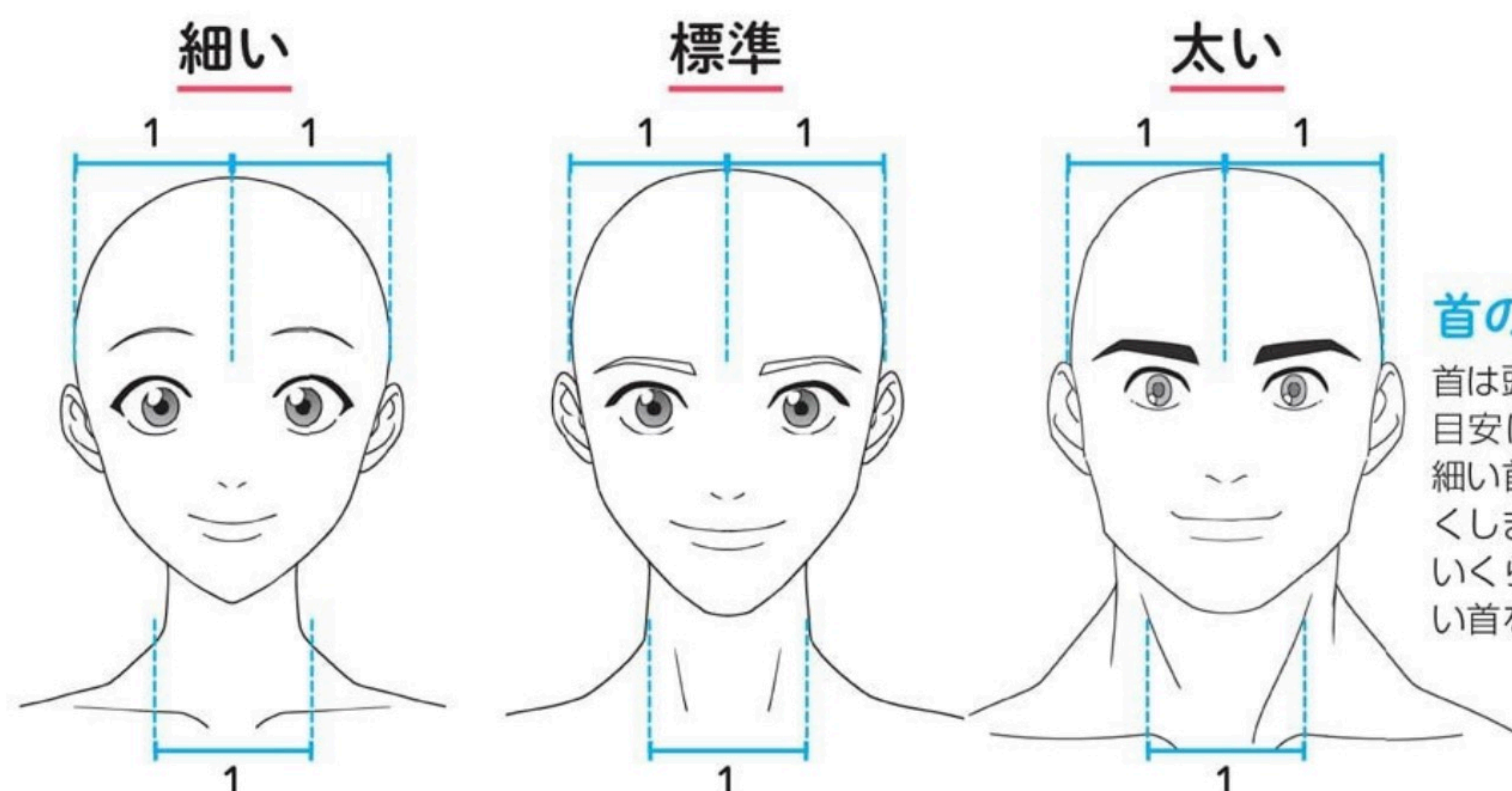
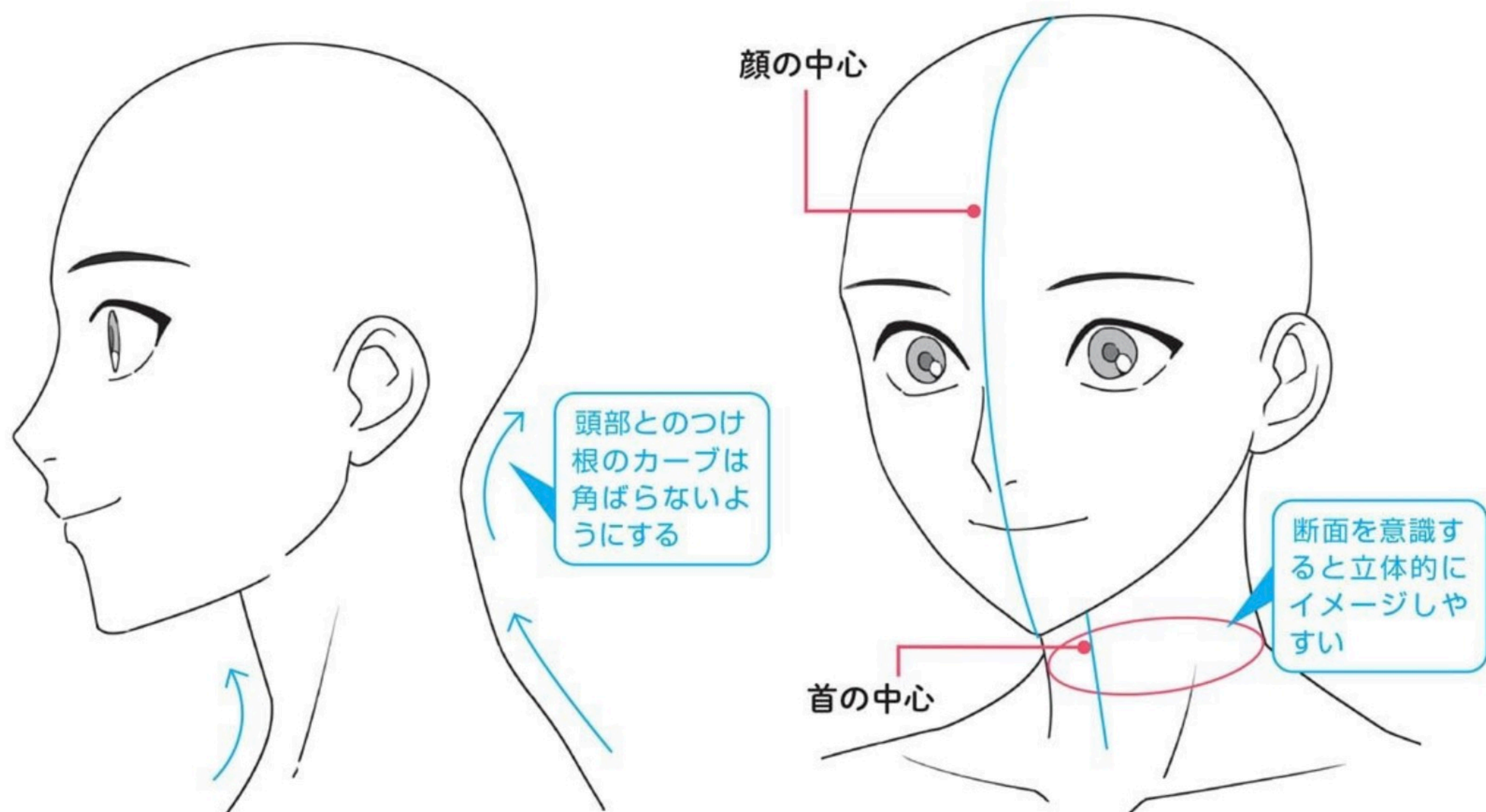
首の位置と太さ

顔と首のつき方や太さの基準など、首を描くときのポイントを解説します。

首の位置

首を垂直に描くと不自然になります。横から見たときに少し前に傾けたようなイメージを持つとよいでしょう。

顔と首の中心

ナナメから見たとき、顔と首の中心は揃いません。首の形を立体的にとらえましょう。

首の太さ

首は頭部の2分の1くらいを目安にするとよいでしょう。細い首は2分の1よりやや細くします。頭部より一回り細いくらいにすると筋肉質な太い首を表現できます。

首の筋

首には胸鎖乳突筋という筋肉があり、筋を描くときはこの筋肉をイメージします。首の筋は、描き込むほど逞しい印象を与えます。キャラクターのタイプに応じて描き込みに差をつけるとよいでしょう。

胸鎖乳突筋

胸鎖乳突筋とは、耳の後ろから鎖骨のあたりにつながる筋肉です。首の筋は、胸鎖乳突筋に沿って描くようにします。

筋の動き

首の動きに合わせて、胸鎖乳突筋が動くイメージをつかみます。

喉仏

喉の盛り上がり

喉には甲状軟骨があり盛り上がります。甲状軟骨の突起したところが喉仏と言われるところです。男性のほうが目立って盛り上がるため、喉仏の線を描くとより男性らしくなります。

Point

筋を描かずにやわらかさを

女性や子供は、筋を入れるのをひかえめにしてやわらかい感じを出すとよいでしょう。

後ろから見た首

後ろから見た首は僧帽筋という筋肉がついています。筋肉を強調するときは僧帽筋を意識して描きます。

僧帽筋

僧帽筋は首、肩、背中にかけて広がっている筋肉です。僧帽筋が盛り上がると逞しさが増します。

さまざまなりんかく

タイプの差を出すポイント

顔の長さで印象が大きく変わります。基本的に可愛い顔は丸く、精悍なタイプは少し長く描きます。アゴや首の太さもポイントです。

男女の差

首の太さ、アゴの大きさに差をつけると男女の違いを出しやすいです。

女性はアゴや首を細く

男性はアゴや首を太く

女性のアゴ

女性の骨の細さをデフォルメしてアゴを細く描きます。

男性のアゴ

しっかりした骨格を表現するためにアゴを太めに描きます。

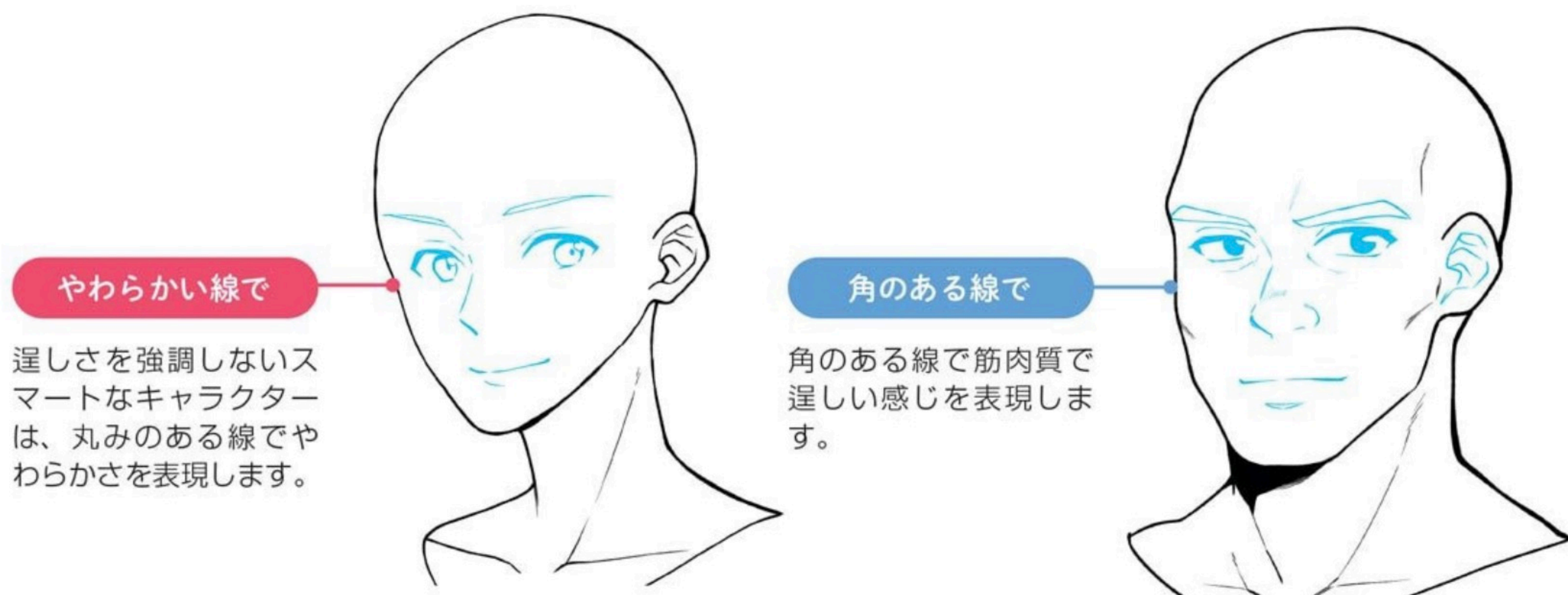
逞しさの差

眉骨、アゴ、エラにしっかり角を作るように描くと逞しいりんかくになりやすいです。

やわらかい線で

逞しさを強調しないスマートなキャラクターは、丸みのある線でやわらかさを表現します。

角のある線で

角のある線で筋肉質で逞しい感じを表現します。

可愛いキャラクターのりんかく

美少女キャラなどに多い、可愛いタイプのりんかくは、丸顔でアゴをとがらせます。

ナナメ

眉骨は目立たせない

眉骨は強調せず、曲線でやや盛り上げるイメージです。

頬のふくらみ

ややふくらんだ頬が若さやあどけなさを表現します。

首は細く

首は細く描き、華奢な印象を出します。

丸顔のりんかくで可愛らしさを出す

アゴはとがる

可愛い女の子はアゴを細く描くのがセオリーです。とがらせるようなイメージで描きます。

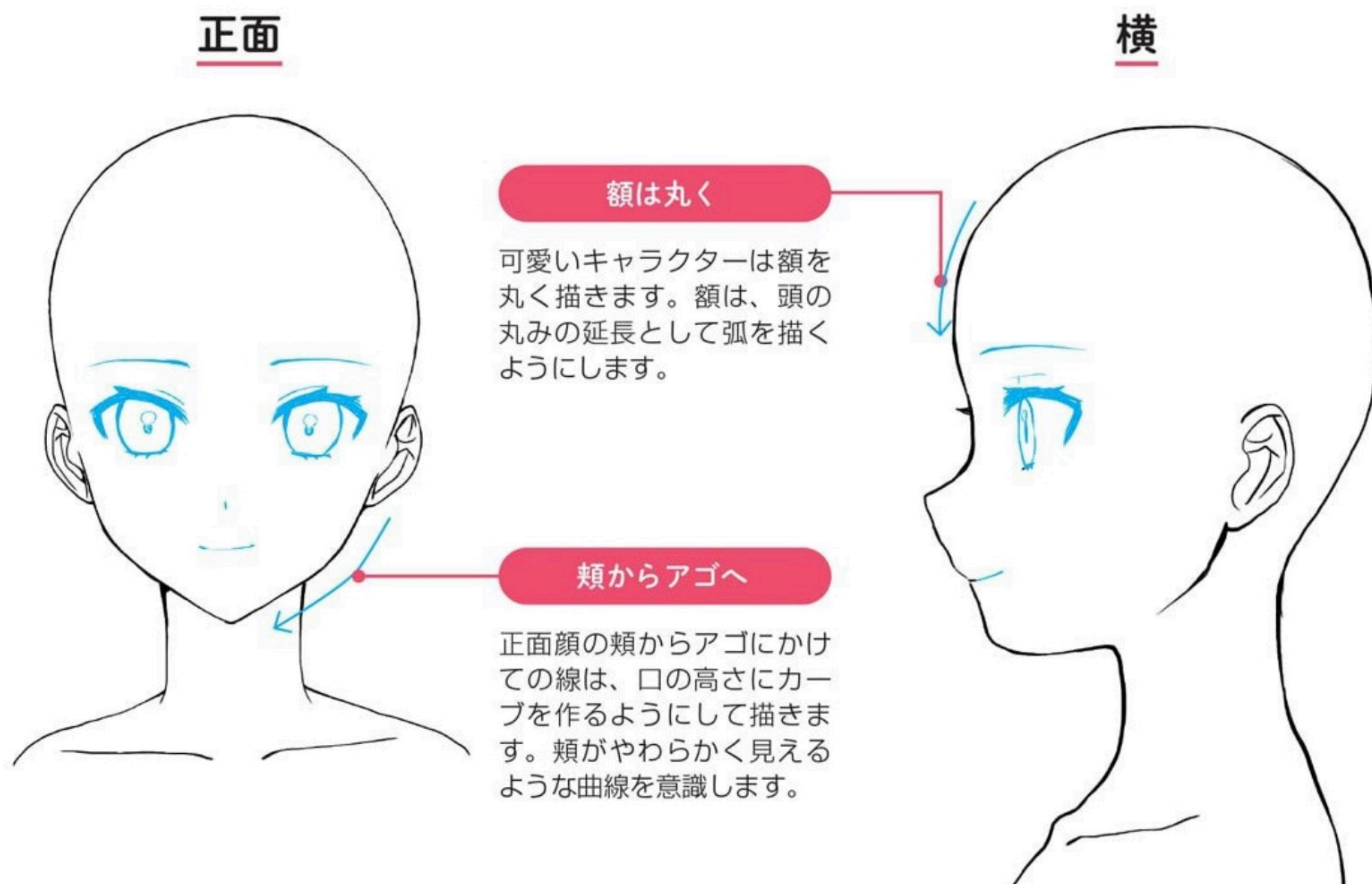
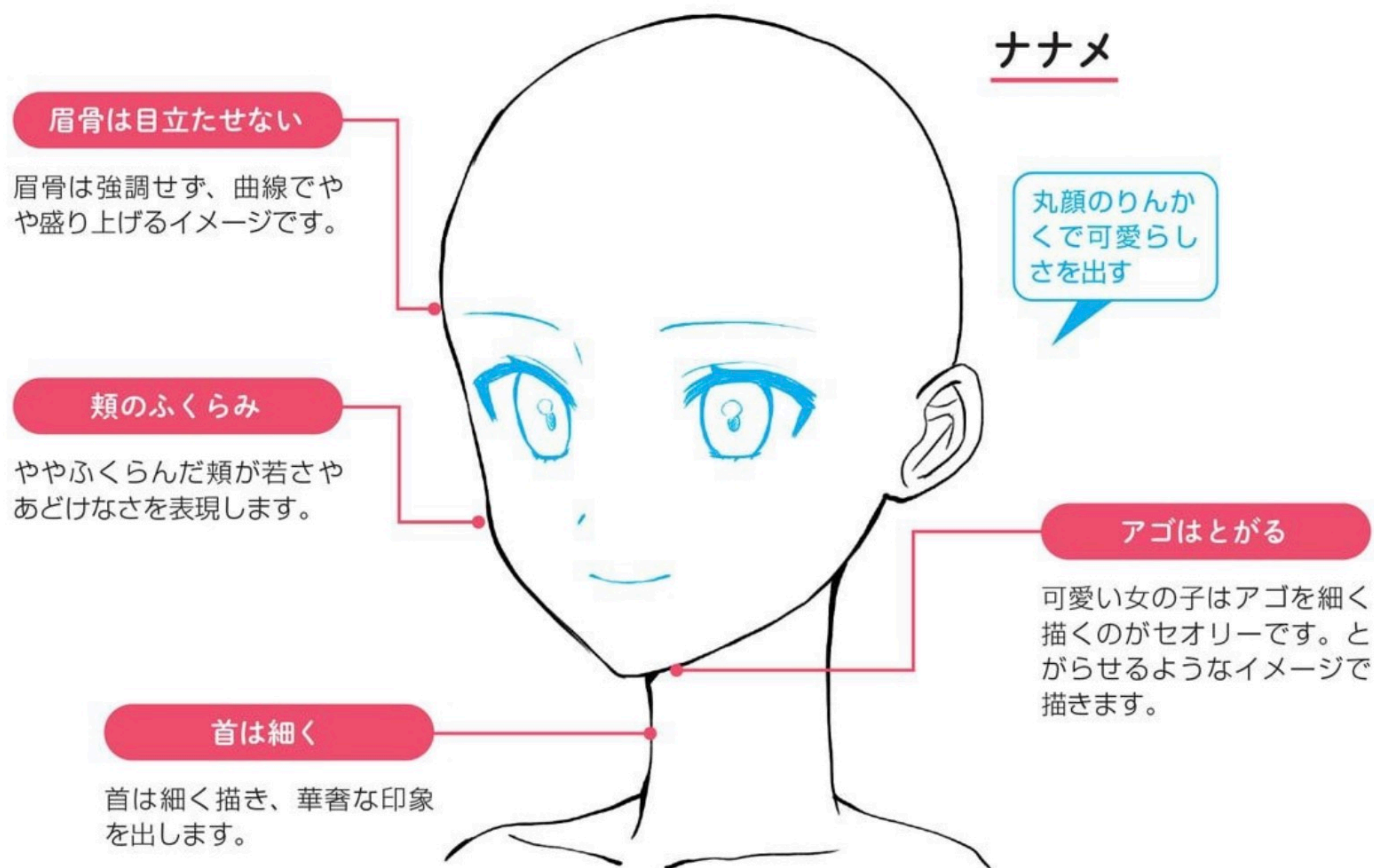
正面

頬からアゴへ

正面顔の頬からアゴにかけての線は、口の高さにカーブを作るようにして描きます。頬がやわらかく見えるような曲線を意識します。

横

額は丸く

可愛いキャラクターは額を丸く描きます。額は、頭の丸みの延長として弧を描くようにします。

スマートな男の子のりんかく

スマートな印象を出しつつ、逞しさも感じられるような、かっこいい男子キャラのりんかくは、細面で少し角ができるように描きます。

ナナメ

眉骨はやや出っ張る

ナナメのアングルのとき、眉骨が最も出っ張る部分になりますが、出っ張らせすぎるとスマートな印象がなくなるのでほどほどにします。

少し面長のりんかくだと男性らしさを出しやすい

頬は強調しない

頬はふくらませず、スマートな印象を強めます。

首は太め

首は太めに描き、逞しさを出します。

アゴは小さめ

アゴはしっかり描きつつ、小さめに描きます。

正面

頬のカーブ

頬からアゴにかけては、エラを角張らせるようにカーブを作ります。

横

額は平らに

額を平らに描くと男性的な印象になります。

鼻と口のライン

横顔では、鼻や口の凹凸を角を作るようにしっかり描き彫りの深さを表現します。

逞しいキャラクターのりんかく

逞しいキャラクターは、骨が太い印象を出すように描きます。よく発達した筋肉は、首周りで表現するとよいでしょう。

ナナメ

眉骨は出っ張る

眉骨を隆起させるとワイルドな印象を強めます。

頬骨

頬骨に角を作ると筋張った感じが出て逞しいキャラクターに合います。

アゴ先

アゴ先はがっしりと角張らせて太い感じを出します。

ごつごつと角張ったイメージのりんかく

首は太く

首は頭部より太く描き、マッチョな雰囲気を出します。

横

アゴを大きく

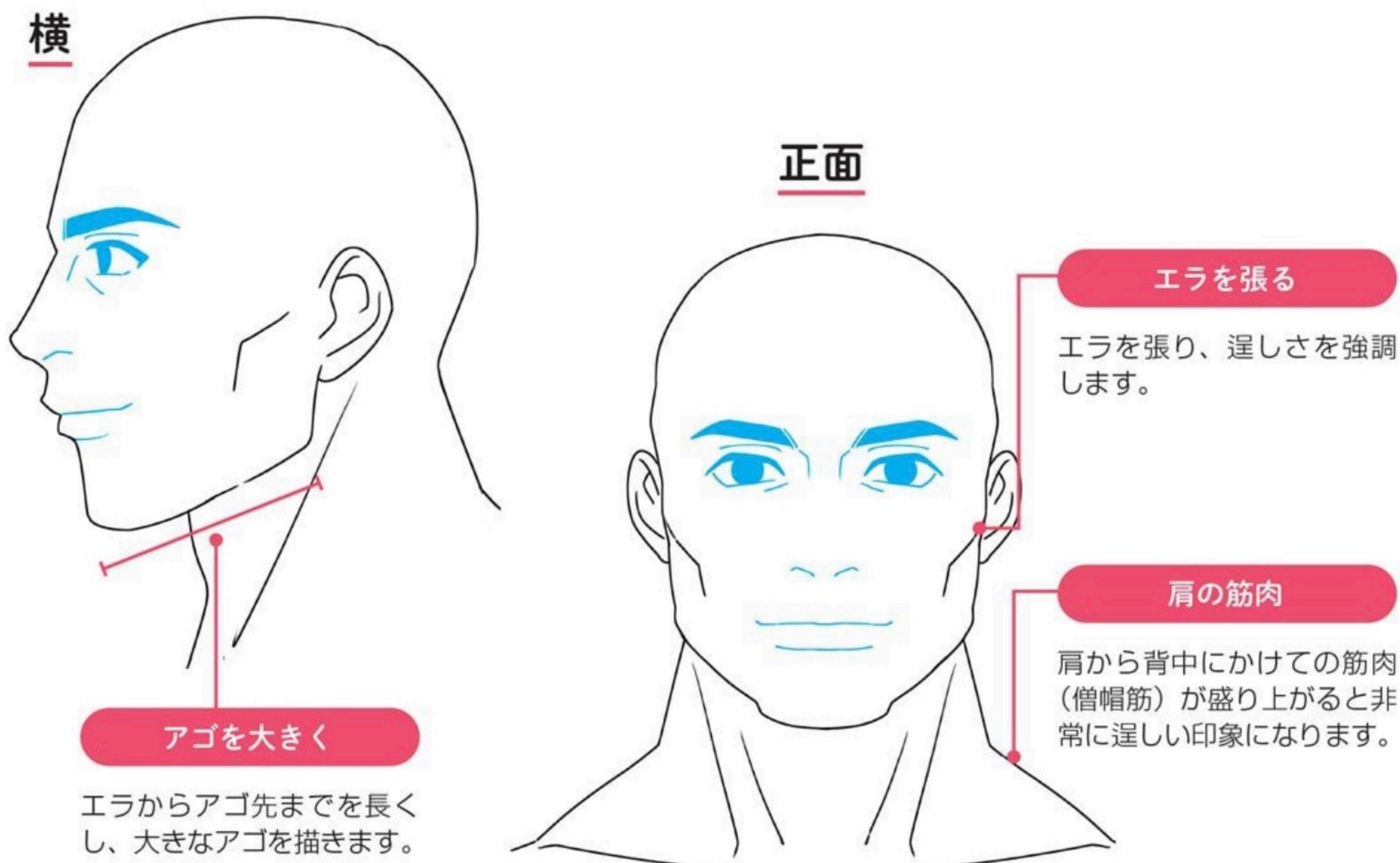
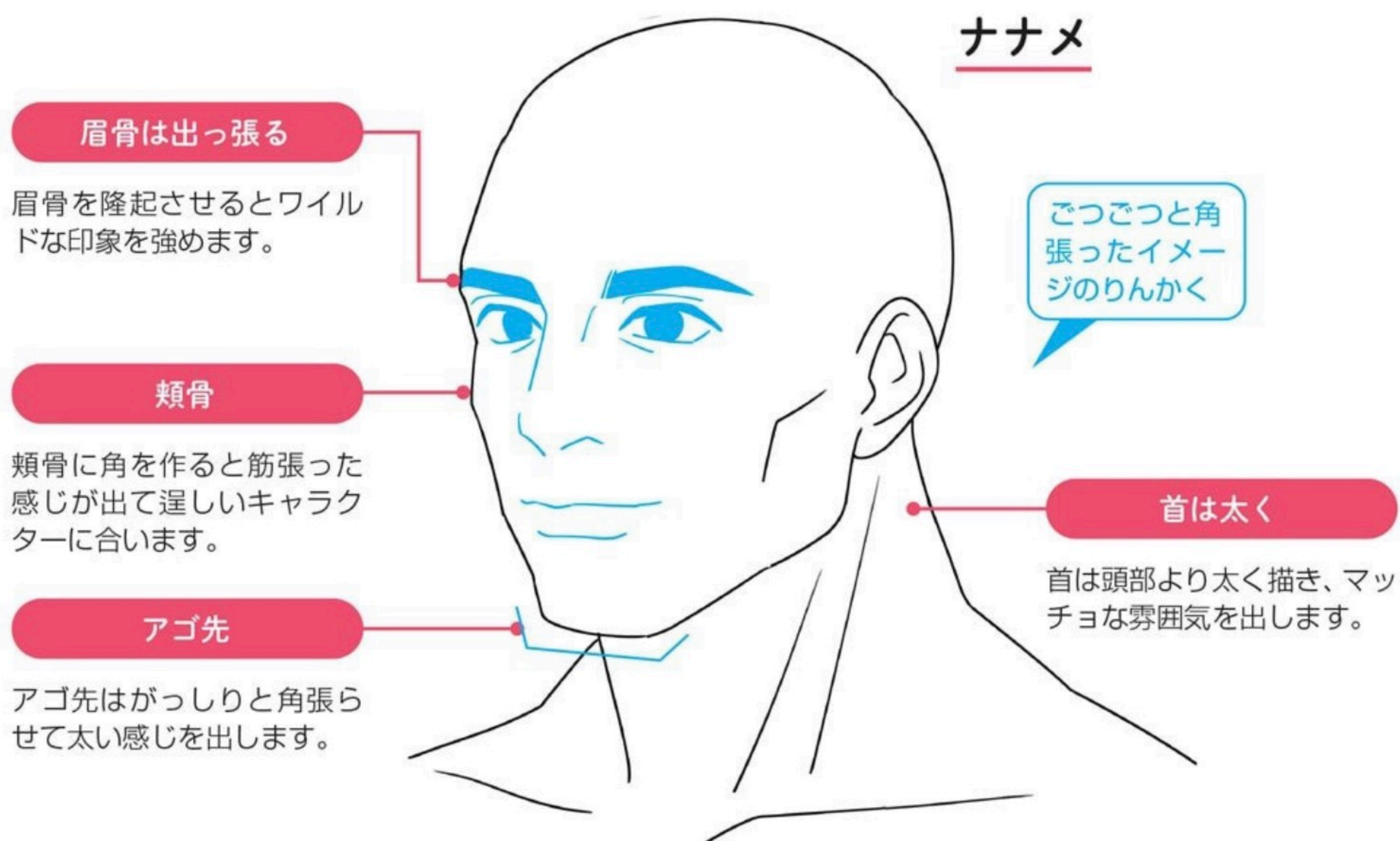
エラからアゴ先までを長くし、大きなアゴを描きます。

正面

エラを張る

エラを張り、逞しさを強調します。

肩の筋肉

肩から背中にかけての筋肉（僧帽筋）が盛り上がると非常に逞しい印象になります。

子供のりんかく

子供の可愛らしさをりんかくで出すには、丸みを帯びた線で頬のやわらかい感じを出したり、小さいアゴを表現したりします。

ナナメ

眉骨を丸く

眉骨のあたりは丸く突起させます。

頬をふくらます

頬はやわらかく見えるように曲線でふくらんだ様子を描きます。

アゴを丸く

子供のアゴは小さく、かつ丸みを帯びた感じに描くとやわらかい印象になります。

丸くやわらかいイメージで描く

首を細く

首は細く短いほうが子供らしく見えます。

横

額を丸く

額を丸くなめらかな線で描きます。

鼻を低く

鼻を低くして凹凸をひかえめかに描きます。

正面

全体を丸く

正円で全体を捉えて形をとるとよいでしょう。

おじいちゃんのりんかく

年老いたキャラクターのりんかくは、たるんだ頬など筋肉が衰えた表現がポイントになります。筋張ったりんかくで男性的な印象を与えます。

正面

ナナメ

横

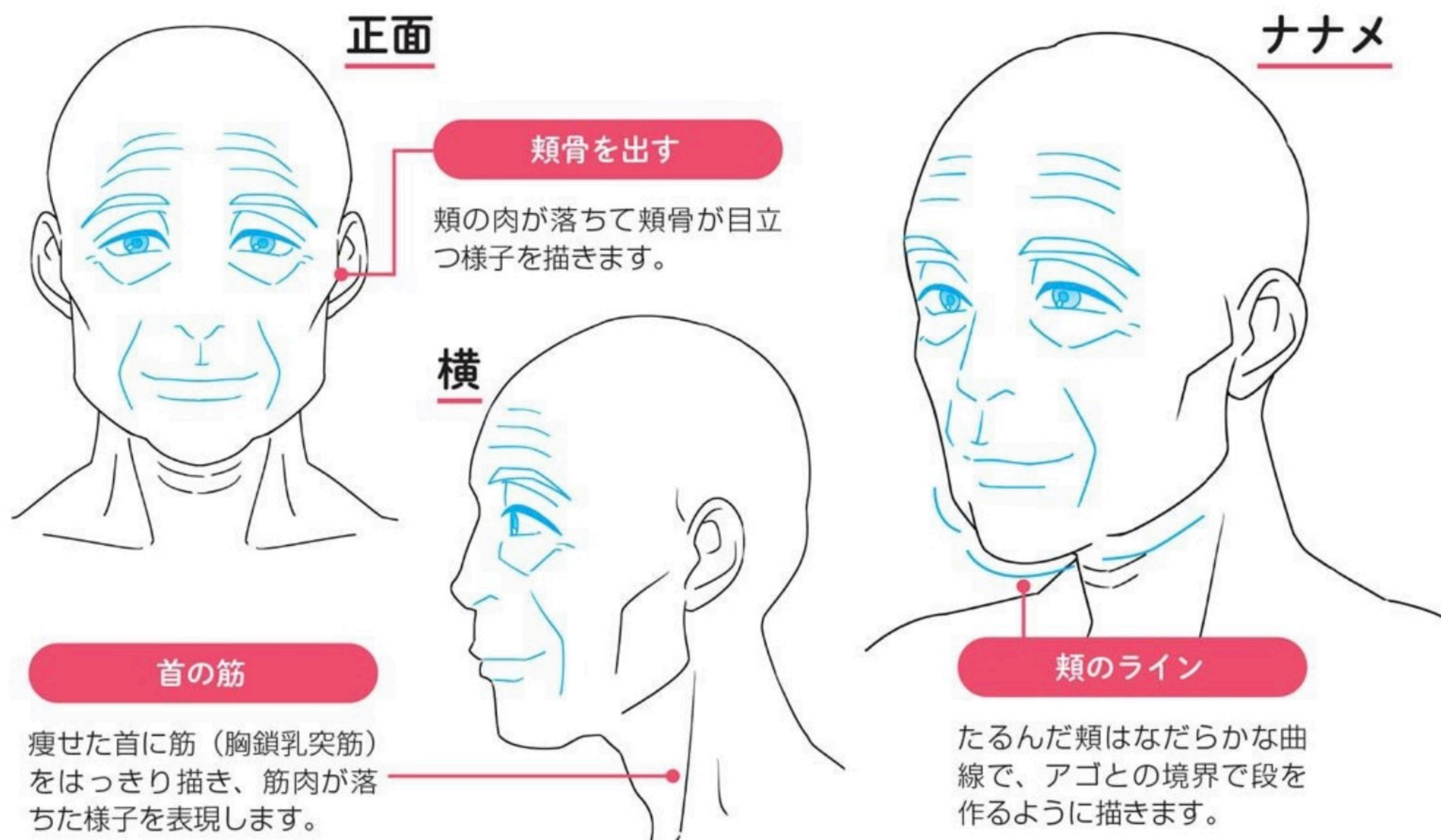
頬骨を出す

頬の肉が落ちて頬骨が目立つ様子を描きます。

首の筋

痩せた首に筋（胸鎖乳突筋）をはっきり描き、筋肉が落ちた様子を表現します。

頬のライン

たるんだ頬はなだらかな曲線で、アゴとの境界で段を作るように描きます。

おばあちゃんのりんかく

ふっくらしたタイプのおばあちゃんは、たるんだ頬を曲線で描きやわらかい印象を出します。

正面

横

ナナメ

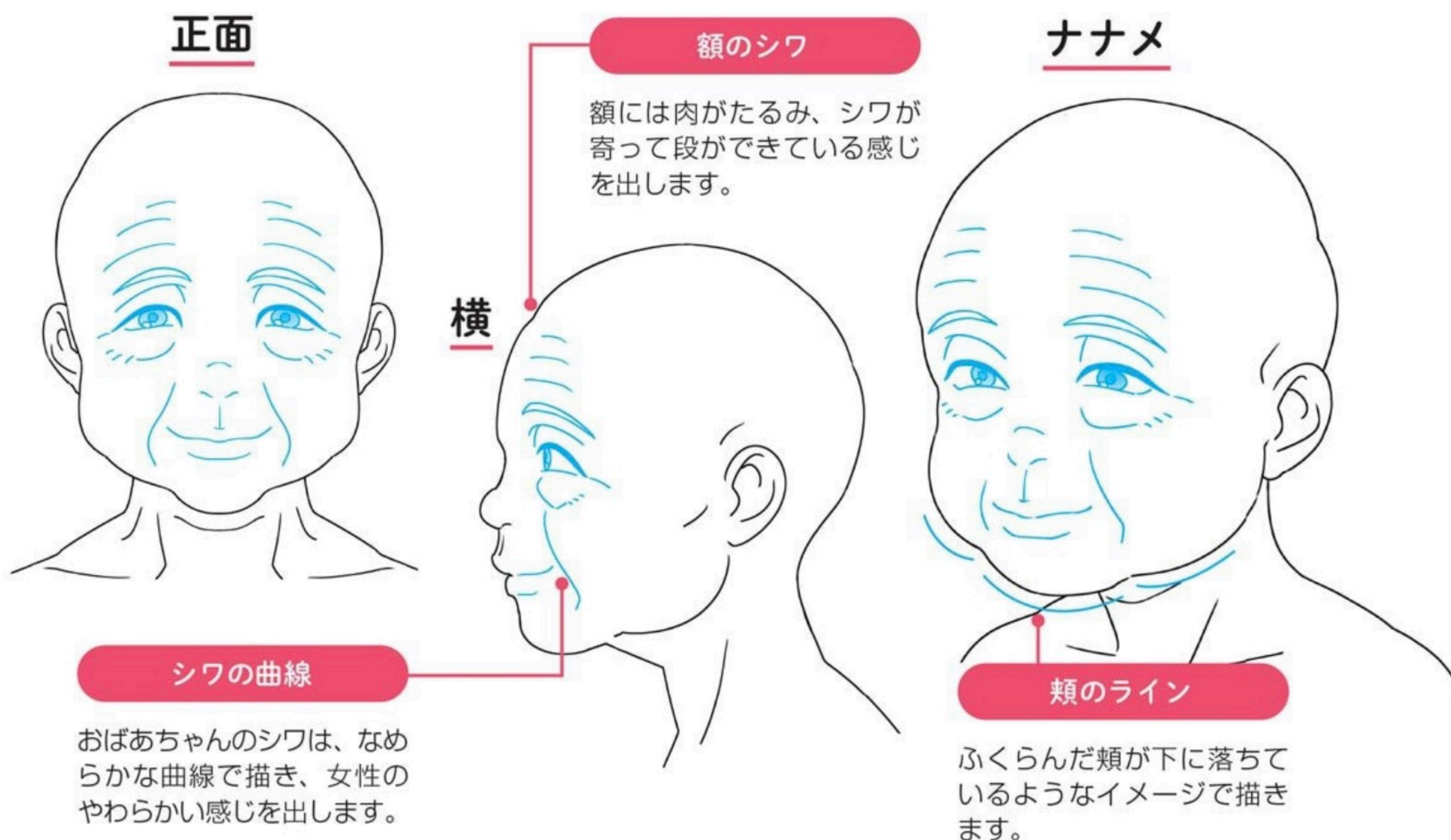
額のシワ

額には肉がたるみ、シワが寄って段ができている感じを出します。

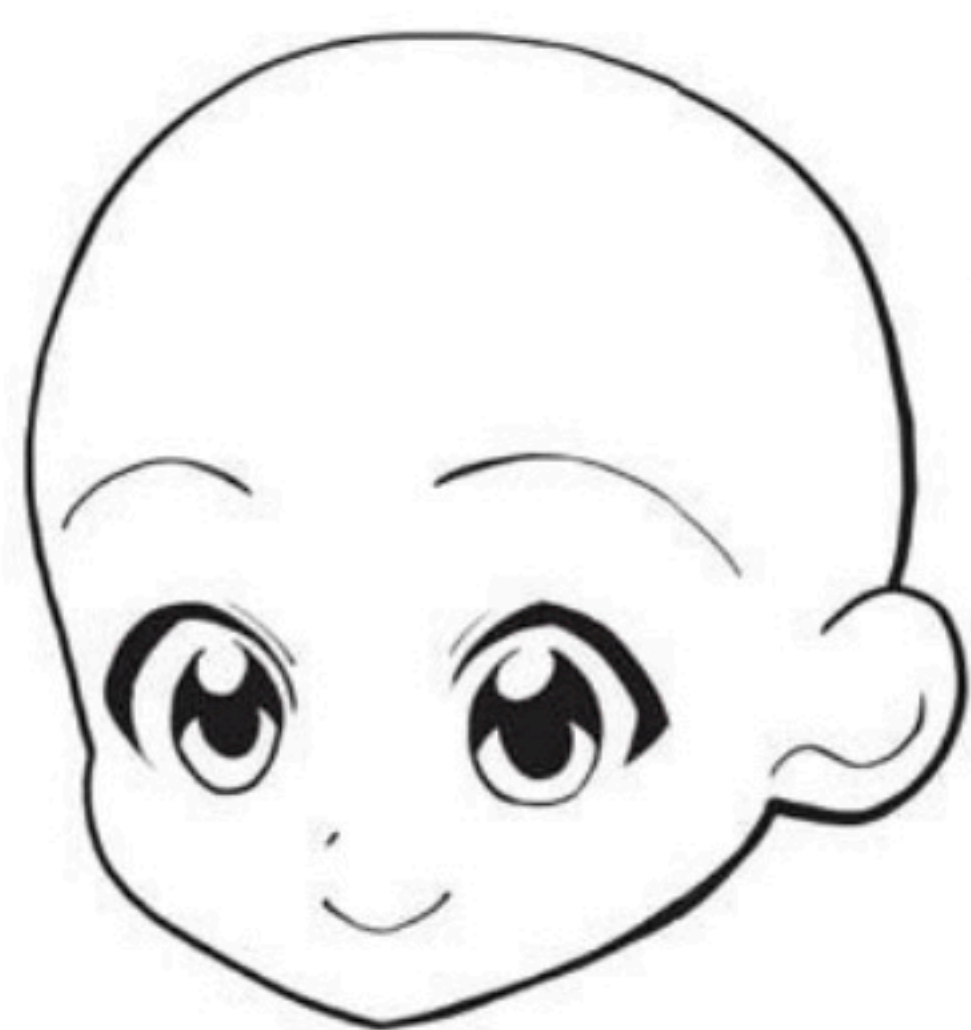
シワの曲線

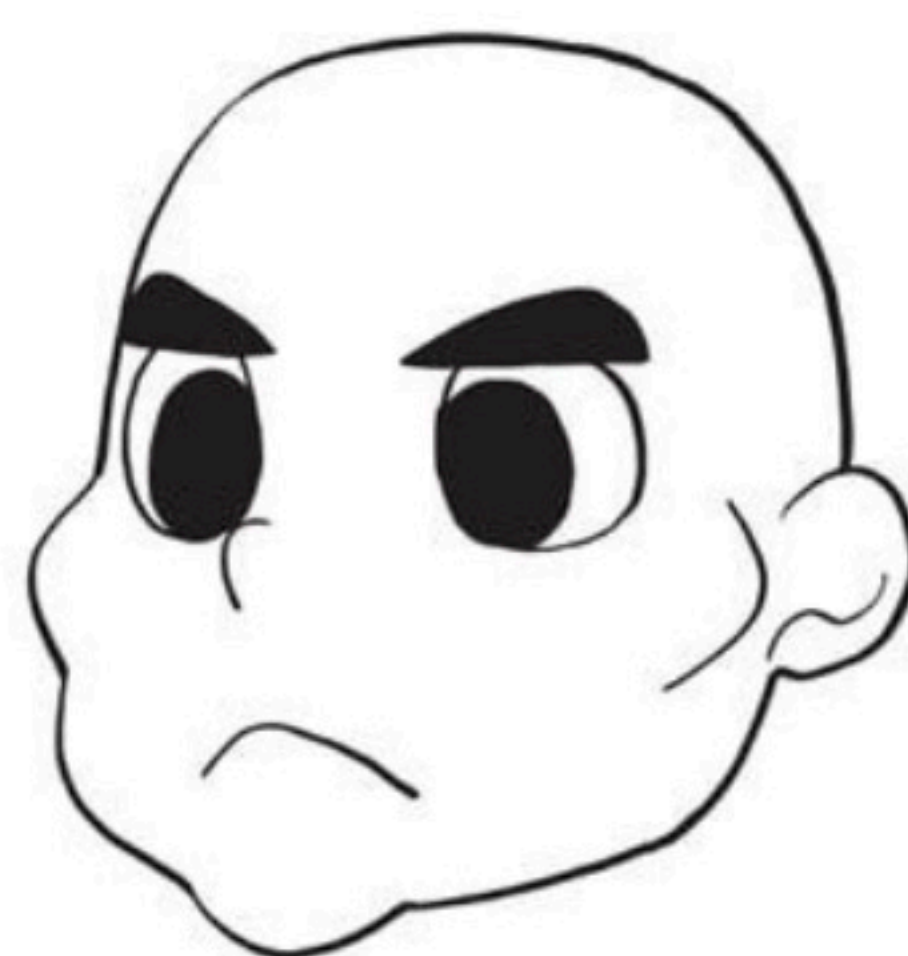
おばあちゃんのシワは、なめらかな曲線で描き、女性のやわらかい感じを出します。

頬のライン

ふくらんだ頬が下に落ちているようなイメージで描きます。

りんかくのデフォルメ

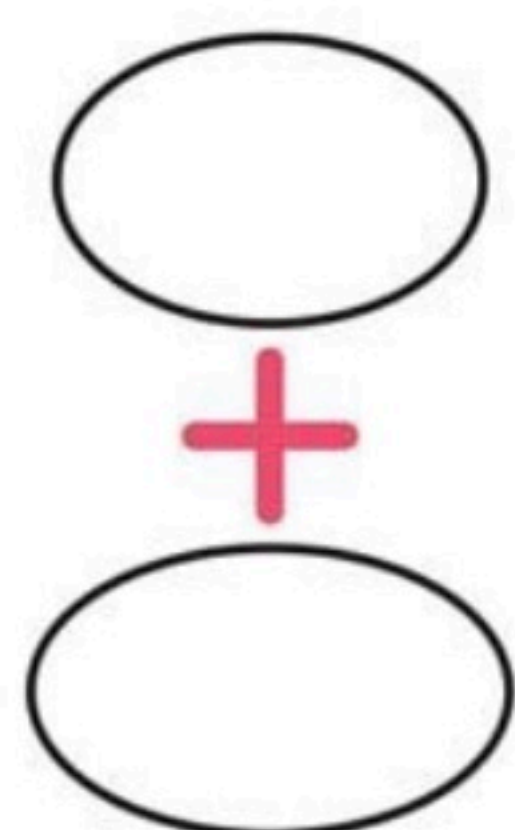
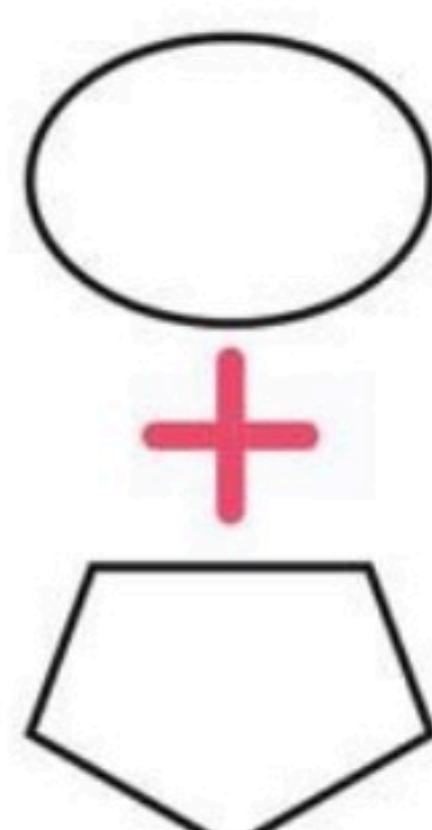
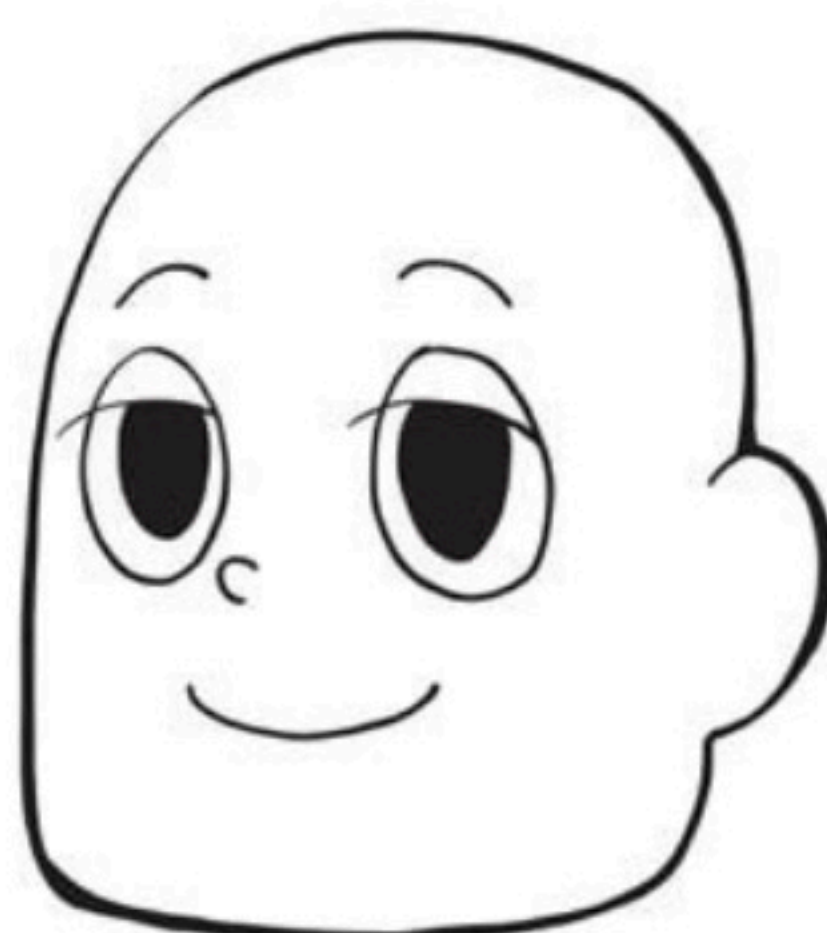
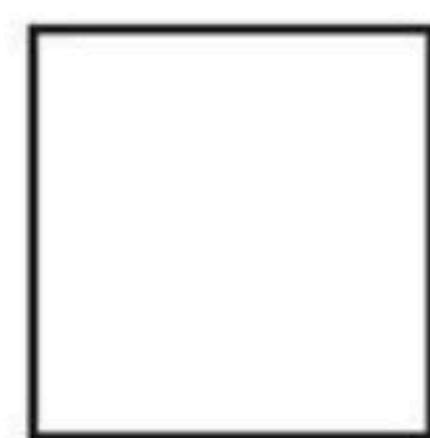
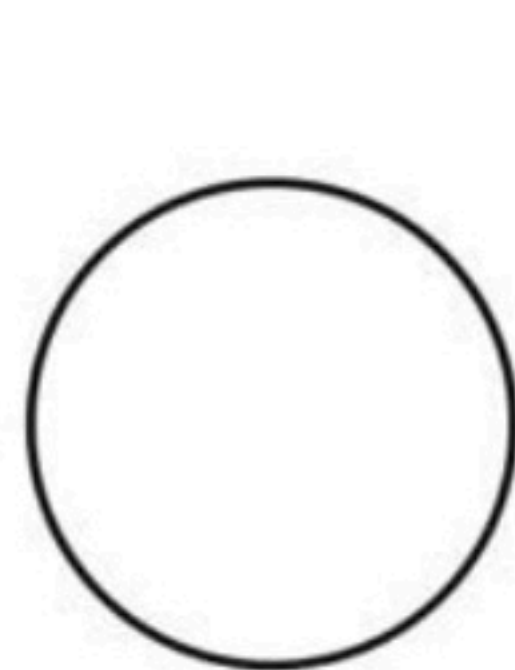
低頭身タイプのデフォルメバリエーション

３頭身や５頭身といった、頭身の低いデフォルメキャラのバリエーションを見ていきましょう。単純化が極まると図形のようになります。

縦に縮める

頭身が低いキャラクターイラストでは縦に縮めるようにデフォルメします。

特徴を強調

特徴的な部分がある場合はその箇所をより大きめに描いて強調するとよいでしょう。

図形 + 図形

図形を組み合わせてりんかくを描くこともできます。

楕円を組み合わせると丸っこくて可愛いりんかくになる

角張ったアゴのりんかくは五角形を組み合わせるイメージ

単純な図形

マルや四角形などシンプルなりんかくもあります。省略するほどデザイン的な可愛さが出ます。

りんかくのデフォルメ

頬骨の出っ張りをなだらかにし、アゴを小さくデフォルメすると、キャラクターイラストらしいりんかくになります。

男性のりんかく

女性のりんかく

頬骨が頂点

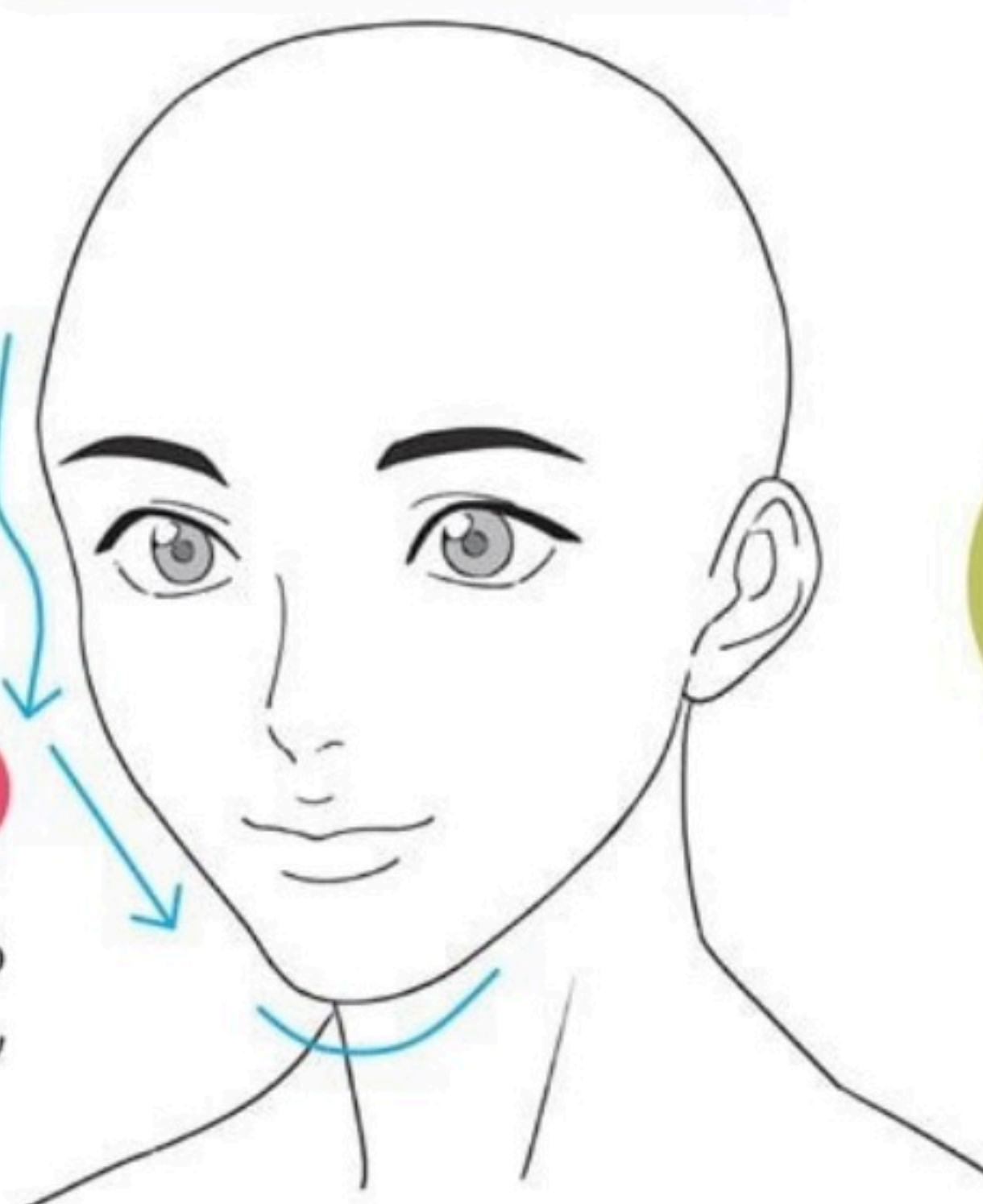
リアルに描く場合頬のラインの頂点が頬骨あたりになります。

頬のライン

頬のラインをなだらかにすると女性らしくなります。

リアル

アゴをしっかり

アゴをしっかり描きます。

眉骨は強調しない

眉骨のあたりの出っ張りは強調しません。

頬は丸く

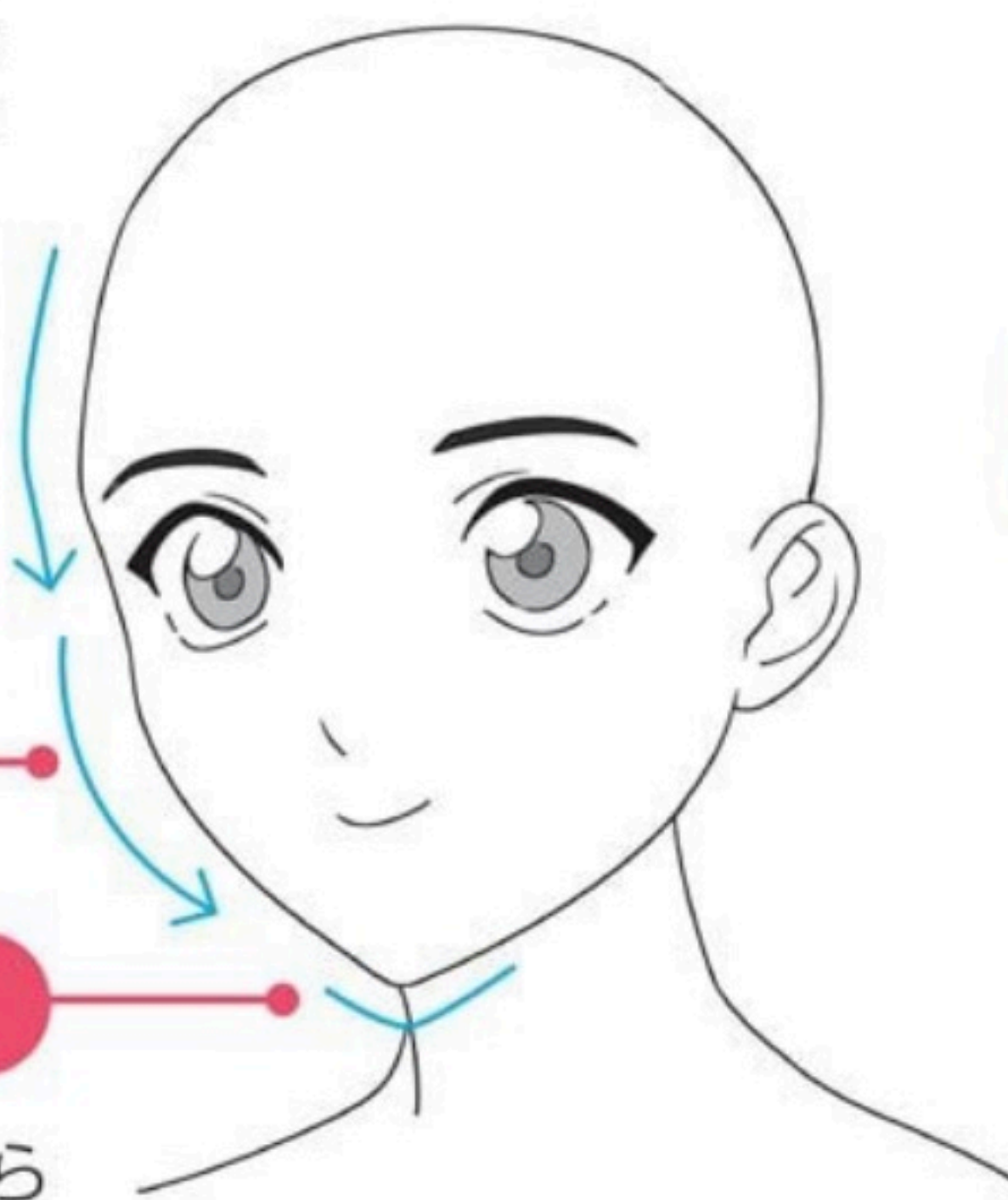
可愛い顔のデフォルメは頬のラインをより丸くやわらかいイメージで描きます。

デフォルメ中

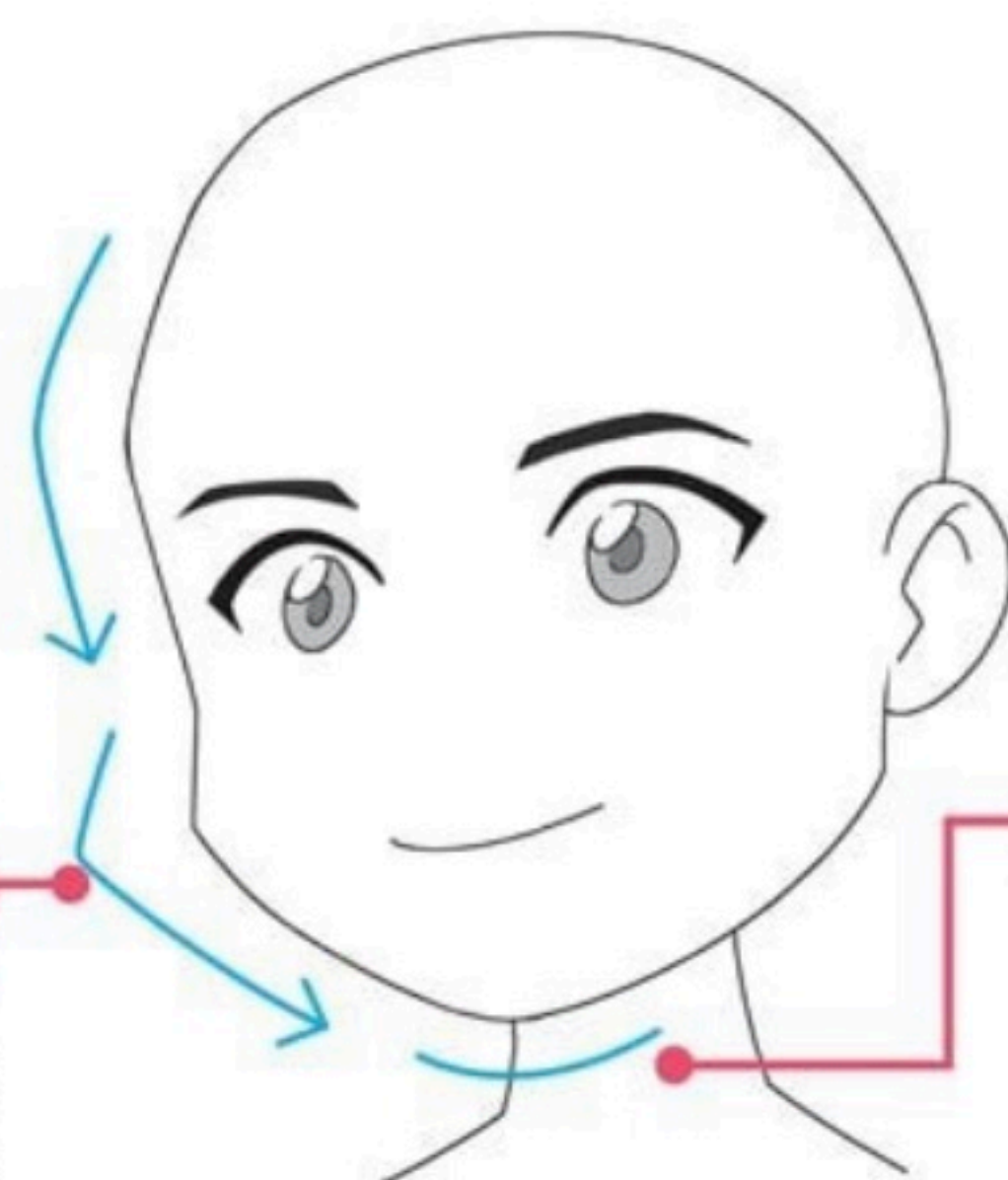
ゆるやかなライン

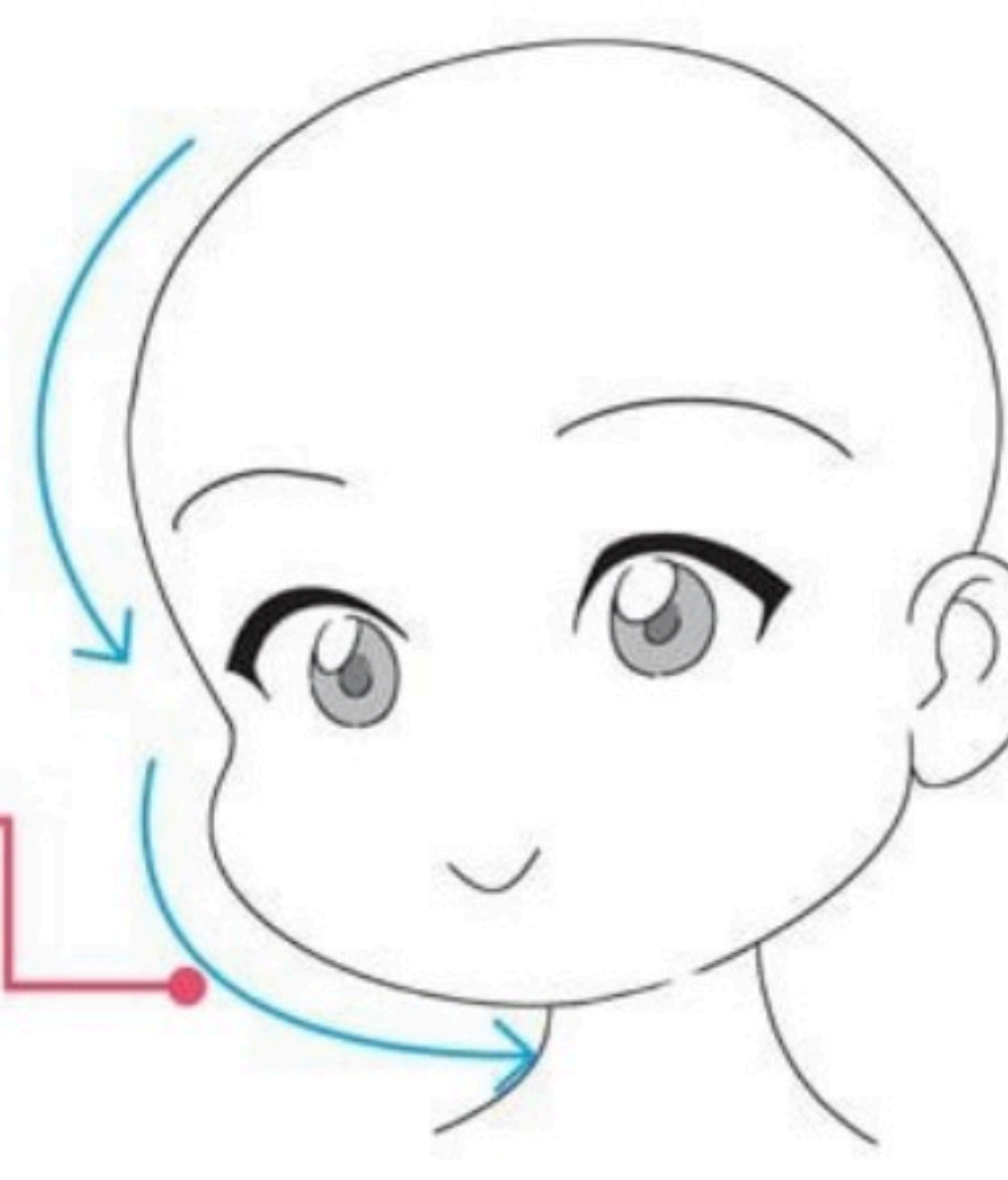
頬骨の出っ張りは省略し、頬の盛り上がりをゆるやかなラインで表現します。

アゴは小さく

アゴは小さくとがらせます。

デフォルメ強

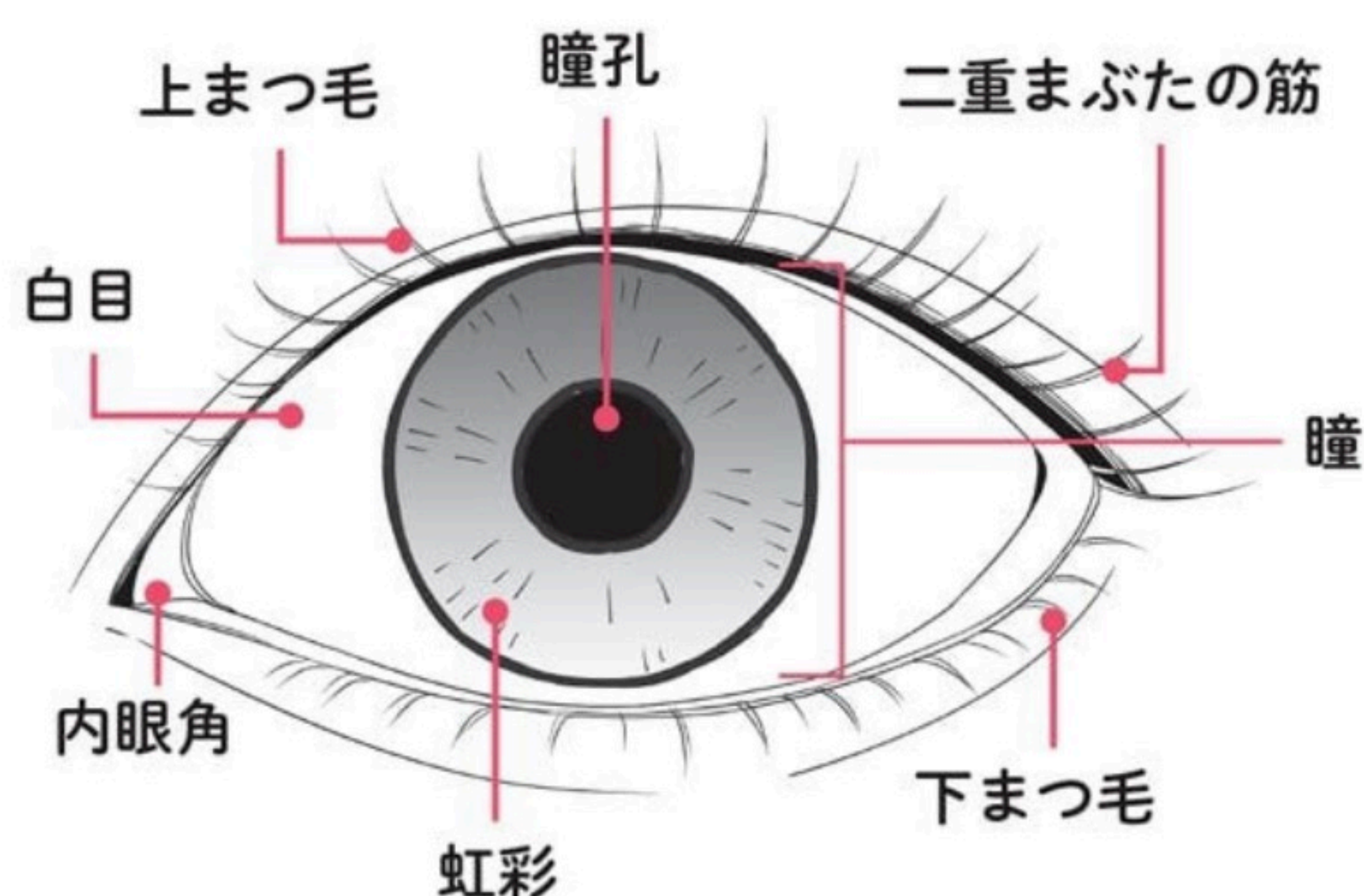
頬を強調

さらにデフォルメするときは、頬の盛り上がりを強調します。

アゴはなだらか

アゴをなだらかにすると、可愛いデフォルメになります。

目の構造

省略のポイント

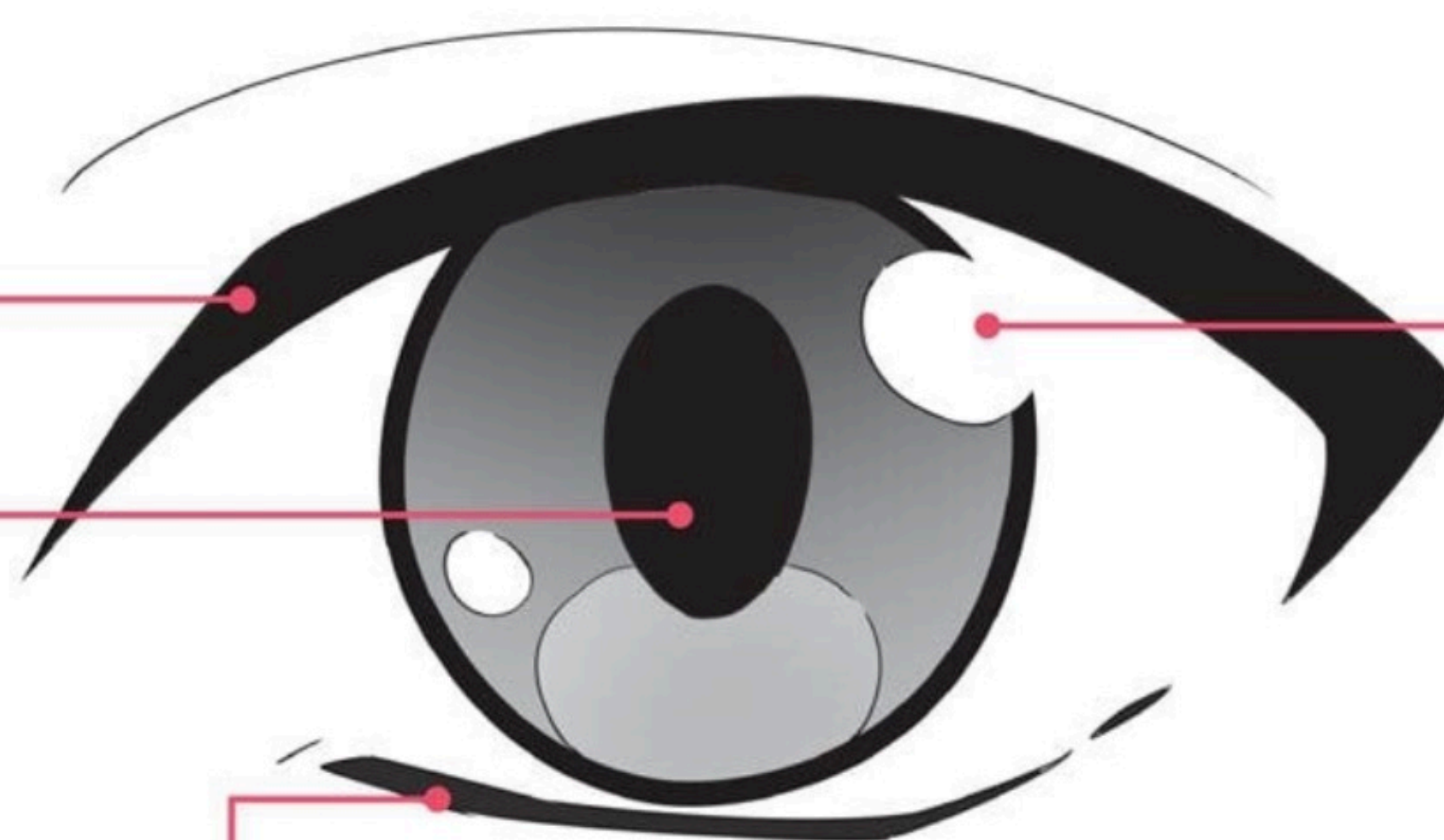
目は顔の中で最も目立つパーツです。そのため、ディテールを細かく描き込むのが基本です。ただしリアルに目の細部をすべて反映させる必要はありません。ポイントを押さえて省略すべきところは省略して描きます。
きれいにデザインされたイラストの目は、上まつ毛と瞳孔を強調し、内眼角などは省略します。

リアルな目

デフォルメした目

上まつ毛はしっかり

上まつ毛は目を飾る重要な部分です。目立たせるほど華やかで派手な印象が強まります。

ハイライト

ハイライトを入れると瞳に生気が宿るように見えます。

目立つのは瞳孔

目のパーツの中で特に目立つのが瞳孔です。図のようにデフォルメして楕円形に描いたり、点のように描いたりと、描き手の個性が出る部分でもあります。

下まつ毛は細く

下まつ毛は目立たせないのが基本です。上まつ毛と太さの差をつけて描きます。

Point

ディテールのヒント

まつ毛、瞳、瞳孔だけでも目を描けますが、よりディテールアップしたいときは、二重まぶたの筋や虹彩、瞳の映り込みなどを描くとよいでしょう。

眼球を意識する

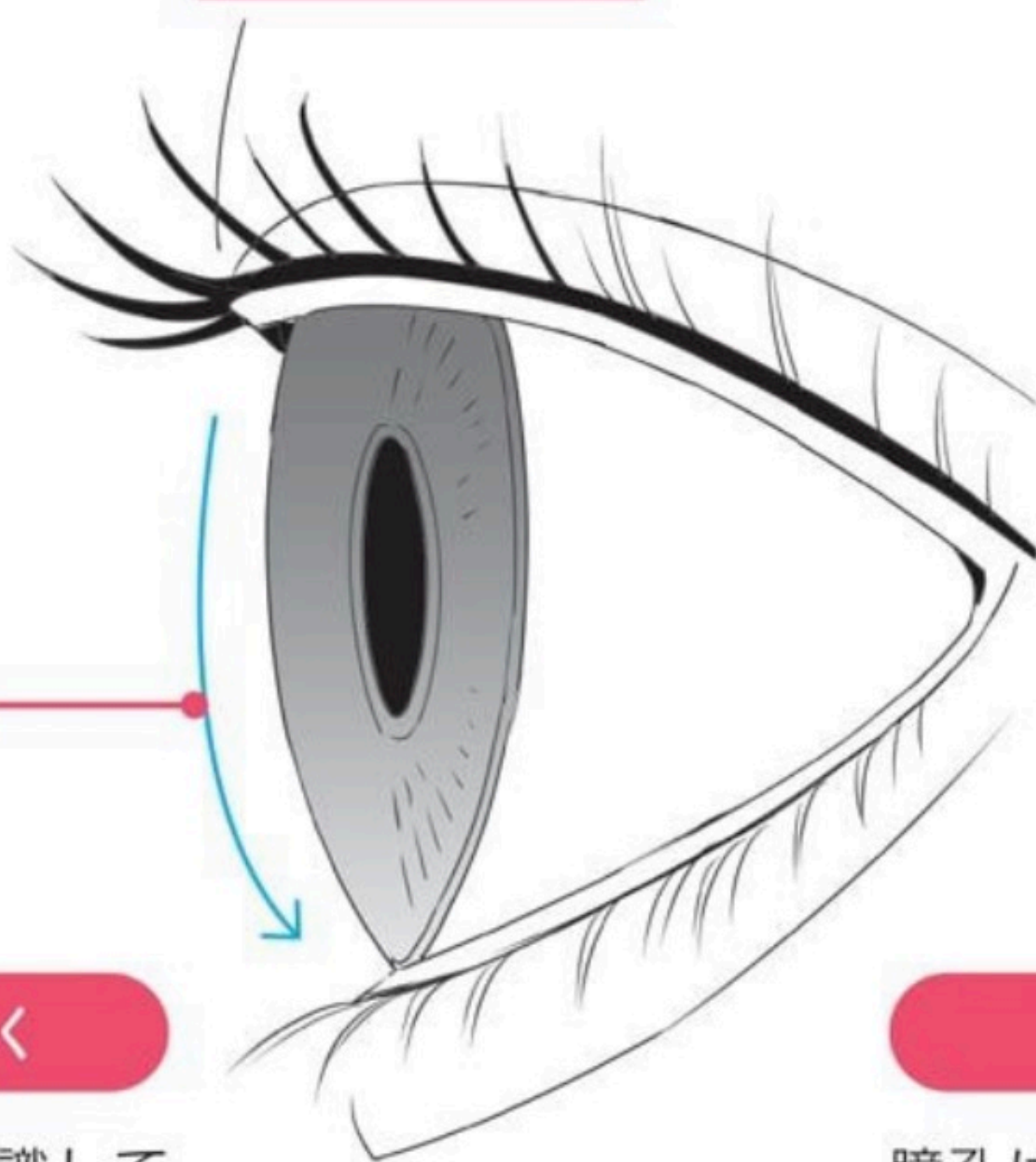
目を動かすときは眼球を立体的にとらえます。眼球を皮膚で隠れた球体として意識します。

眼球は球体

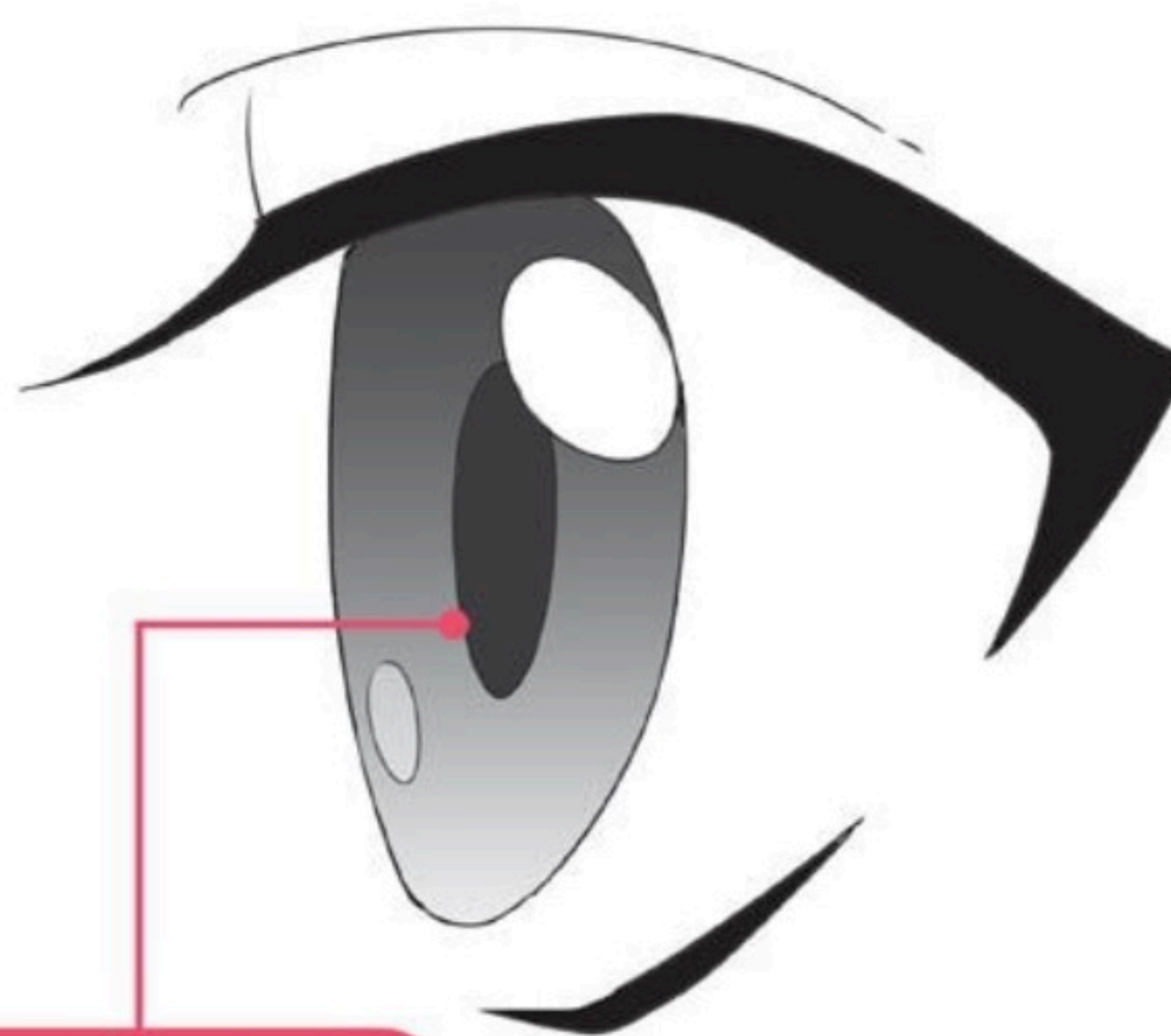
球体が中に入ったイメージを持つとよいでしょう。

横から見た目

目を横から見たとき、瞳はつぶれた楕円形のように見えます。瞳孔も瞳の中に楕円形で収まっているようにイメージするとよいでしょう。

リアルな目

目のりんかく

眼球の丸みを意識して弧を描きます。

デフォルメした目

瞳孔

瞳孔はつぶれて細く見えます。

×

瞳孔の場所

瞳孔を瞳の前方に描くのは誤りです。

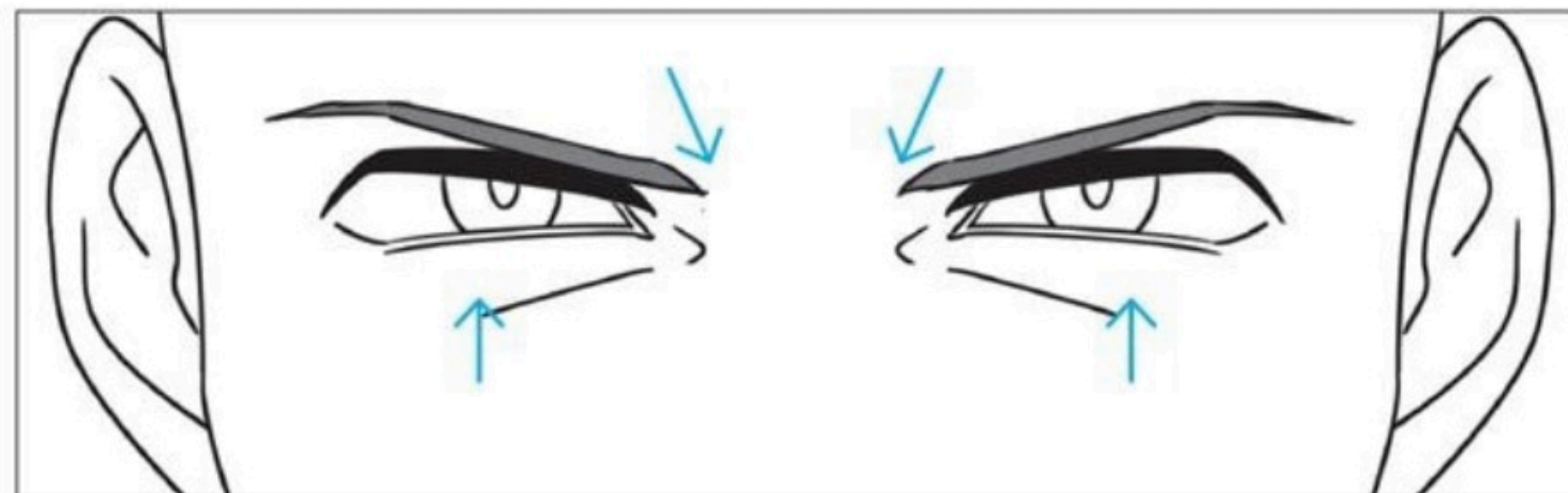
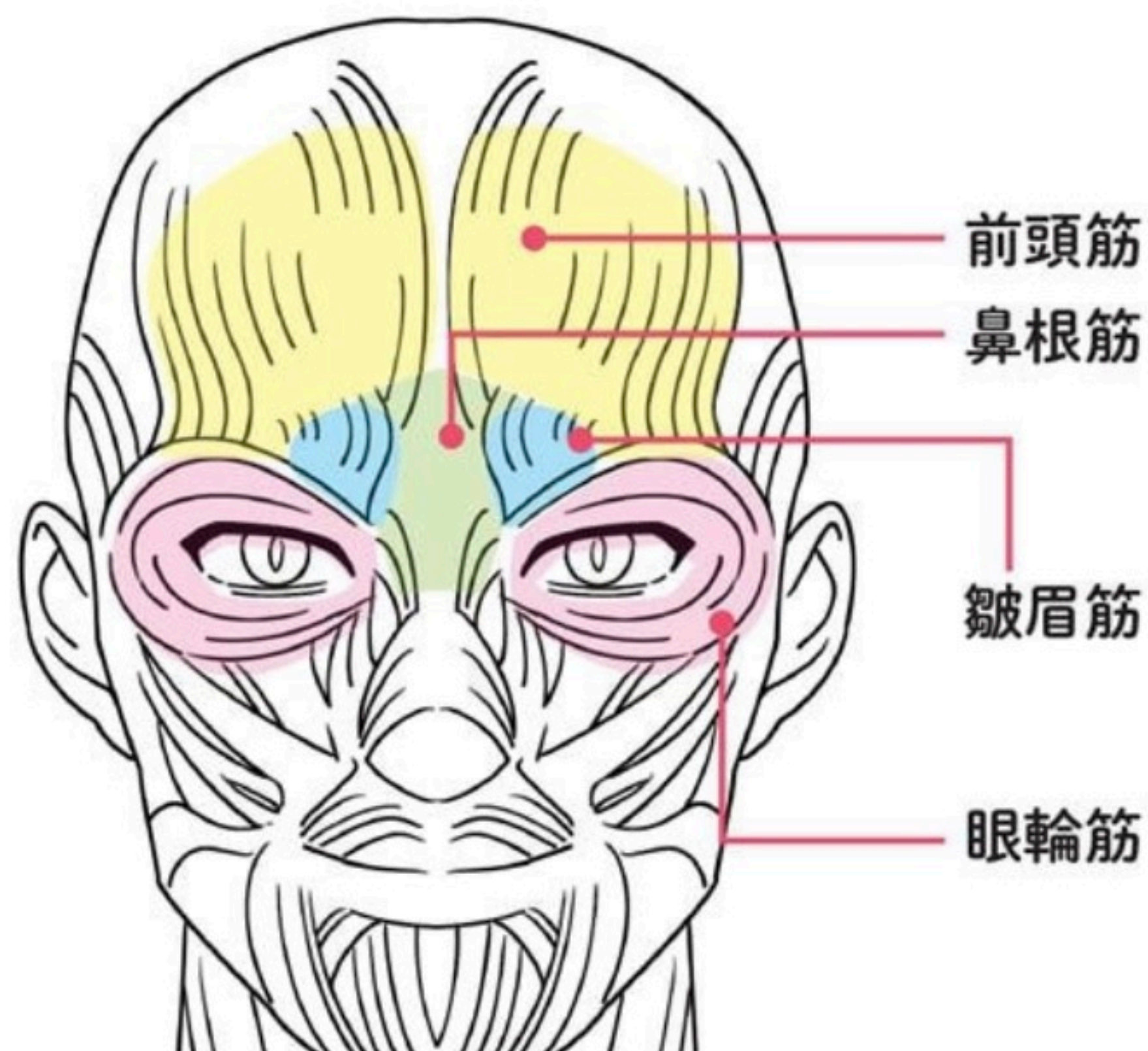
Point

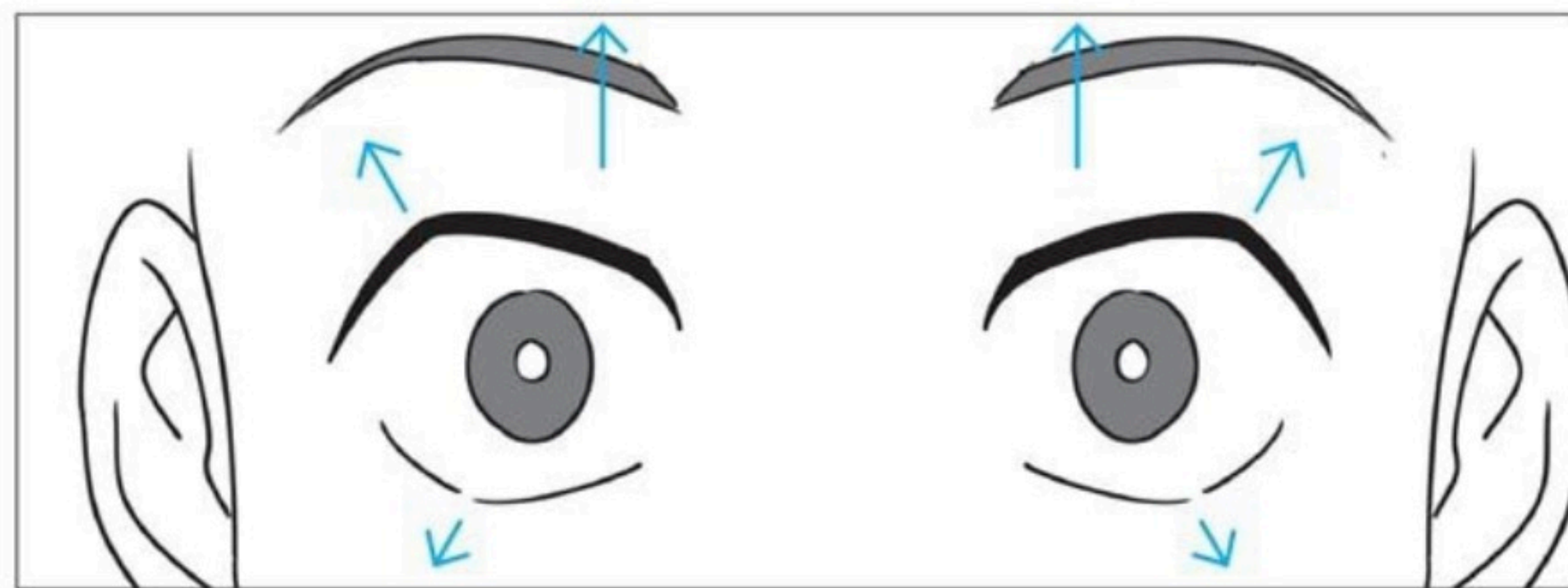
瞳も縦長に

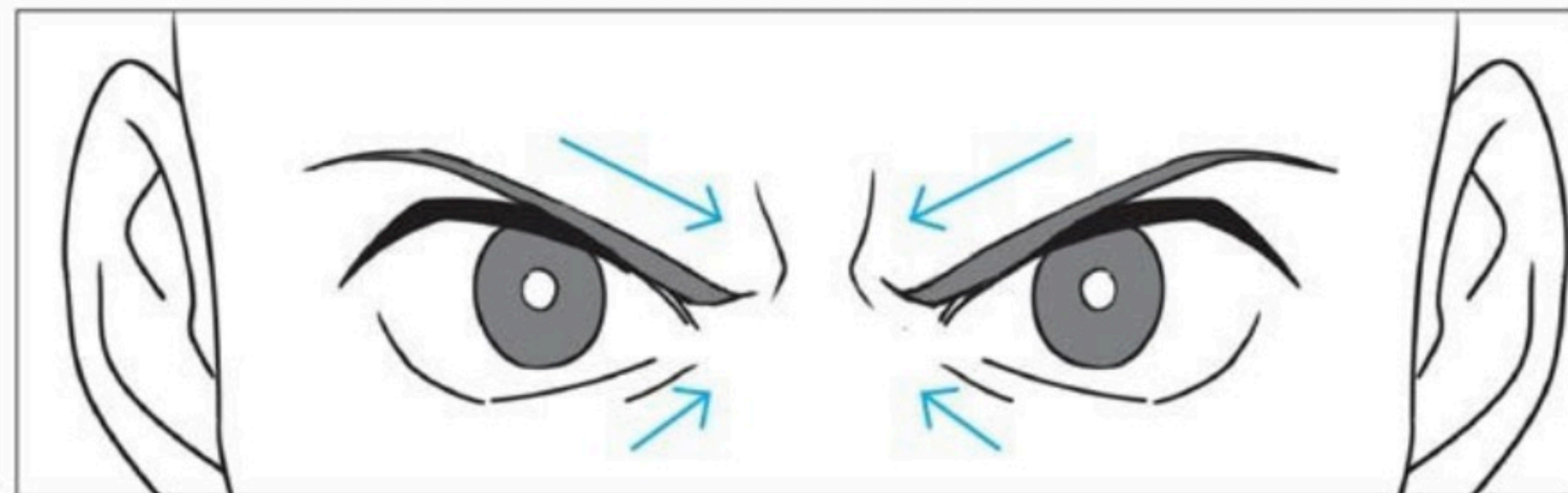
瞳や瞳孔を、縦長の楕円形にした絵柄の場合、横から見た瞳はさらにつぶれた細い形にするのが自然です。

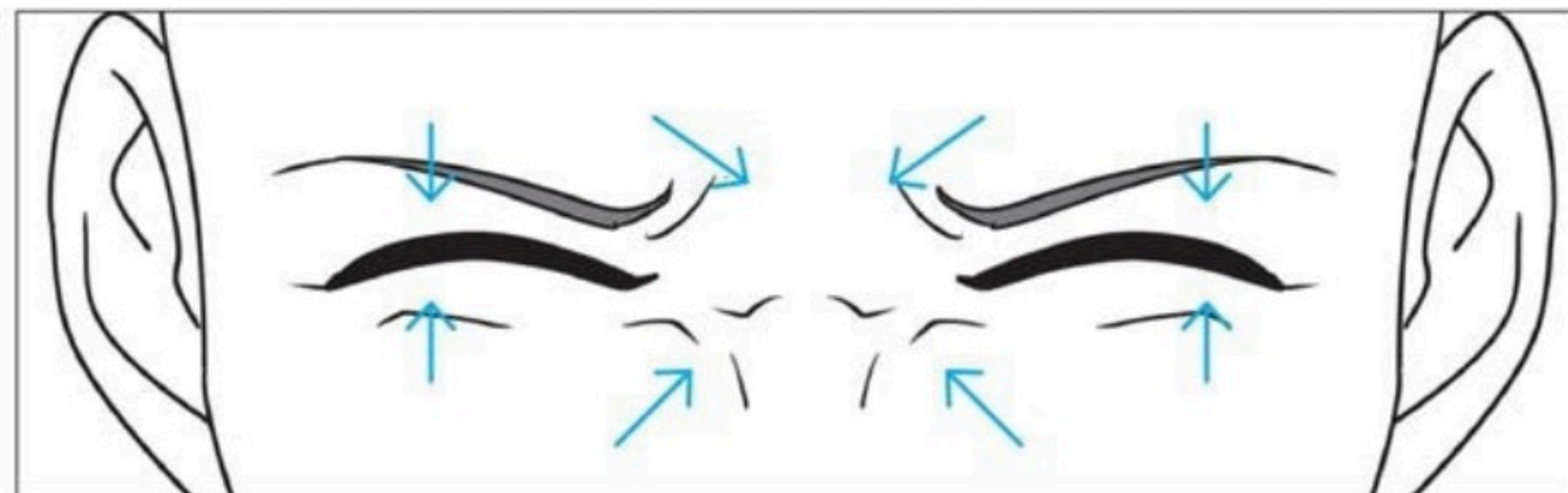
目の周りの筋肉

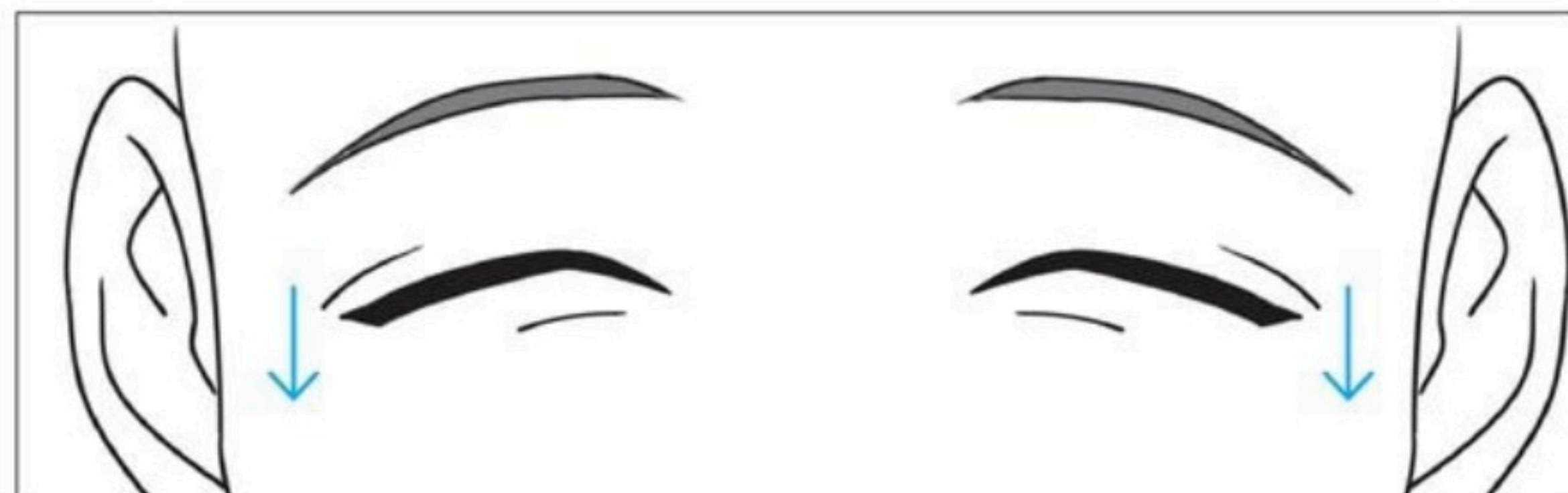
目の表情は、周りの筋肉の動きによってさまざまに形を変えます。
まぶたや眉間、鼻の根元などに力が入るとき、どんな表情になりシワができるのか見てみましょう。

前頭筋
鼻根筋
皺眉筋
眼輪筋

細目でにらむ

やや眉を寄せ、下まぶたに力が入ります。下まぶたの線をシャープな線で入れています。

目を見開く

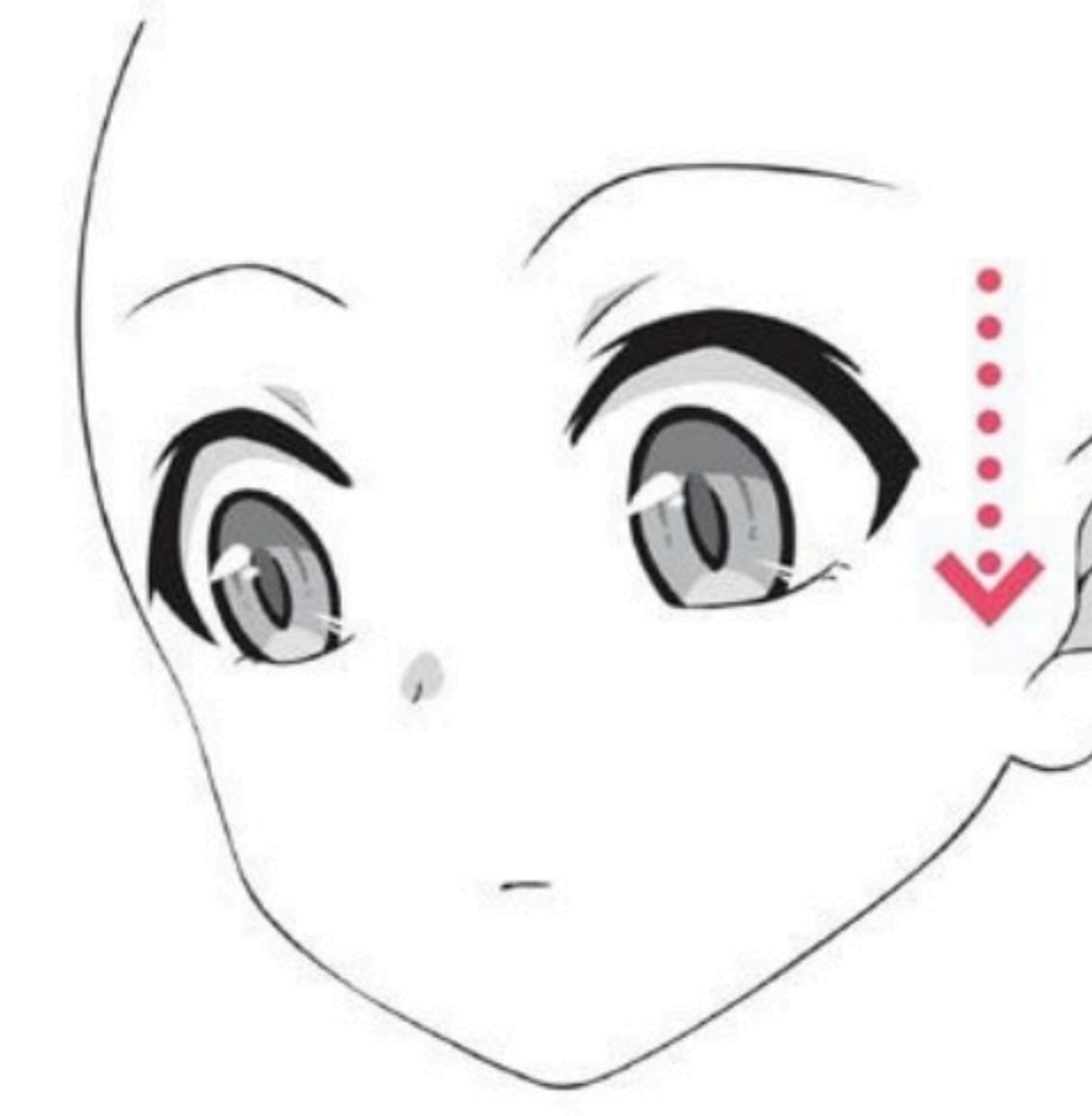
前頭筋が眉を上げ、眼輪筋の働きでまぶたが開きます。眉と目の間の皮膚が伸びています。

眉間にシワ

にらんだときや怒った表情では、皺眉筋が眉間にシワを寄せます。

目をつむる

ぎゅっと目をつむったときは、鼻根筋が鼻のつけ根にシワを寄せます。強く閉じられたまぶたにもシワが寄ります。

目尻を下げる

笑ったときや穏やかな表情では、筋肉の緊張がとけて眉尻や目尻が下がります。

視線を動かす

ここでは視線を動かしたときの目の描き方を見ていきます。デフォルメされたイラストでは瞳孔の位置がポイントになります。

カメラ目線

イラストでよく見られるカメラ目線は、瞳孔がこちらに向いているように描きます。ナナメアングルでは奥の目の瞳を内側に寄せるとよいでしょう。

横を見る

両方の瞳を端に寄せます。奥の瞳孔はカメラ目線のときより内側に寄っています。

上を見る

白目の下部分が見えるくらい瞳を上に寄せます。あまり瞳を上げすぎると恐い表情になるので注意します。

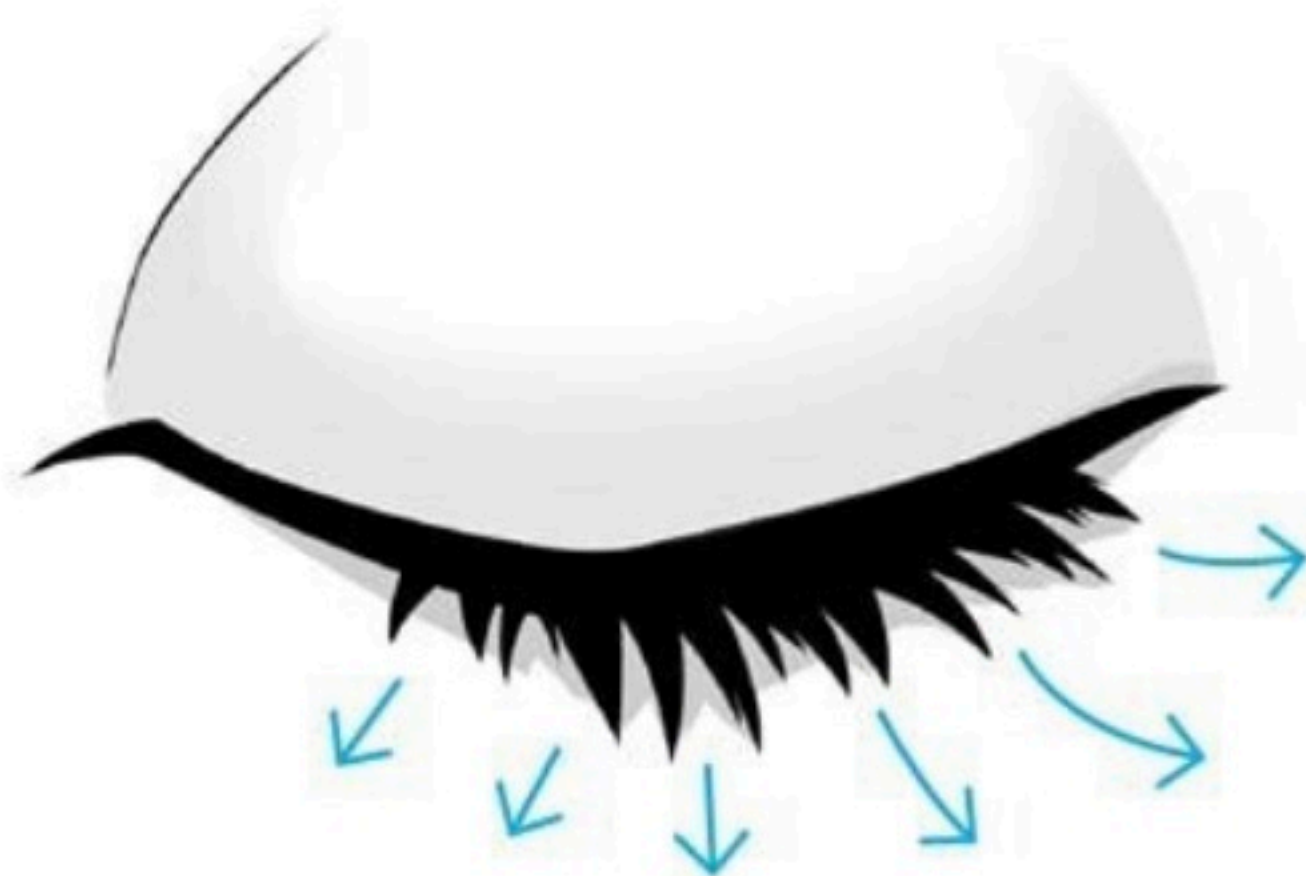
下を見る

瞳を下に寄せます。瞳の３割ほどが下まぶたに隠れるくらいでよいでしょう。

まぶたを動かす

まぶたを動かしたときの目の描画を見ていきます。

まつ毛を細かく描写

まつ毛を放射状に、やや外側（左目の場合は左）に広がるように描くとよいでしょう。

静かに目を閉じる

目の盛り上がり

筋を描くときは眼球がまぶたの裏にあることを意識します。

まつ毛の省略

デフォルメした場合、まつ毛を省略して、太い線のように厚く描きます。

上まぶただけ

眠るときなど静かに目を閉じる場合は、上まぶたが動き、下まぶたは動きません。

ウインク

下まぶたも力が入る

ウィンクなどでぎゅっと強く目をつむるときは下まぶたのほうの筋肉も動くようなイメージです。

下まぶたの裏

可愛く見せる

可愛く見せたいときは、眼球とまぶたの裏の境界の線をデフォルメして少ない線で描きます。

生々しくなる

下まぶたの裏を見せるイラストはリアルに描くと生々しくなります。

うす目

うす目は上まぶただけ動かす

上まぶたのライン

リアル寄りのイラストでは、上まぶたのカーブを、目頭のほうが少し広がるように描くとバランスをとりやすいです。

黒目がちに

白目の範囲が少なく瞳が大きく見えます。

目を描く手順

大きくデフォルメした瞳の目を描く

ここでは目を描くときの手順を解説します。まず瞳を大きくデフォルメした目の描き方を見てみましょう。

❶アタリをとります。

❷下描きします。上まつ毛を太く描き、両端に細い線が飛び出るように描きます。

❸瞳を下描きします。縦長の瞳は、下部を少し大きめに描くとバランスをとりやすいです。

❹下描きの線をもとに線画を描きます。飛び出したまつ毛は主になるまつ毛の流れと合わせると違和感なく描けます。

❺まつ毛を塗ります。

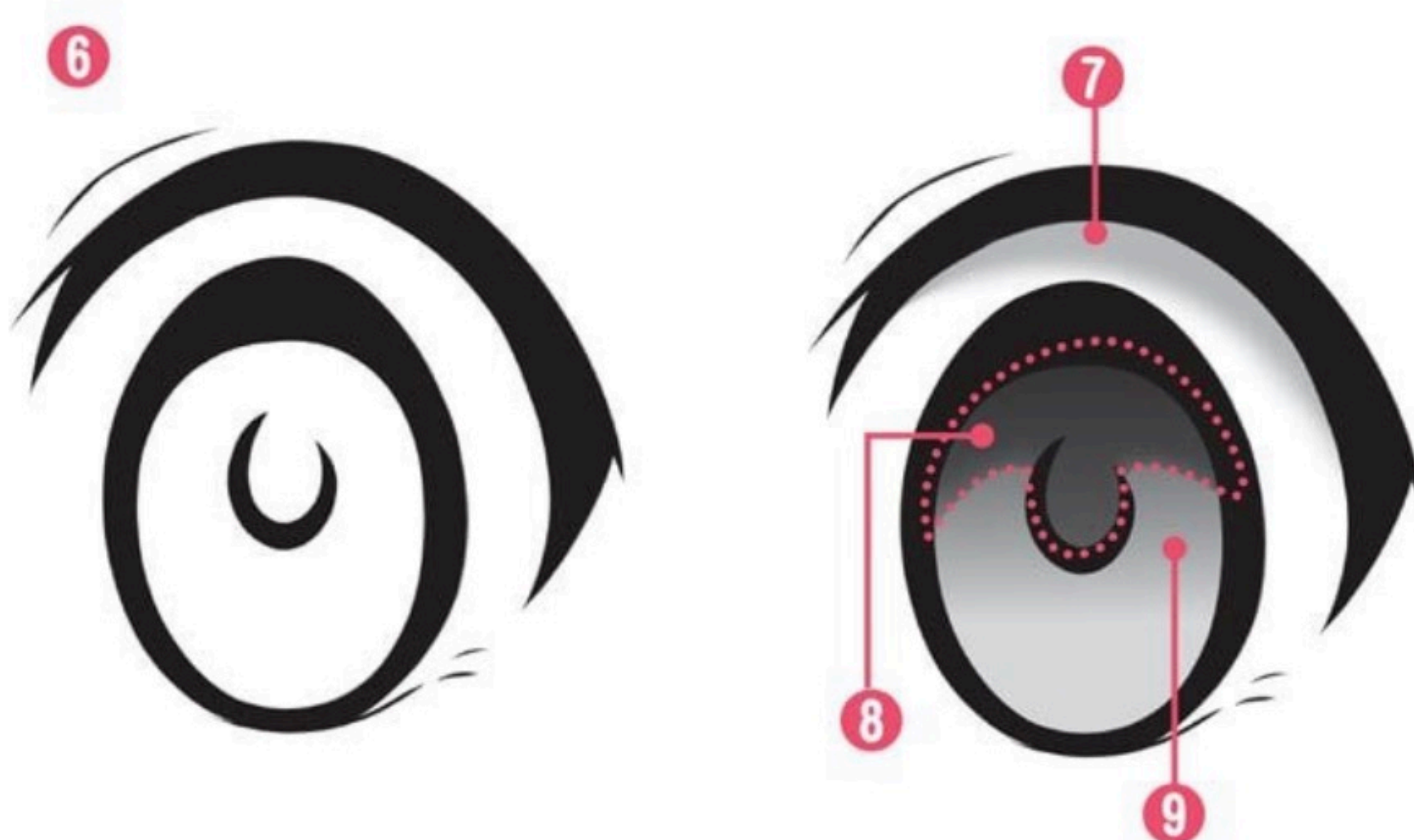
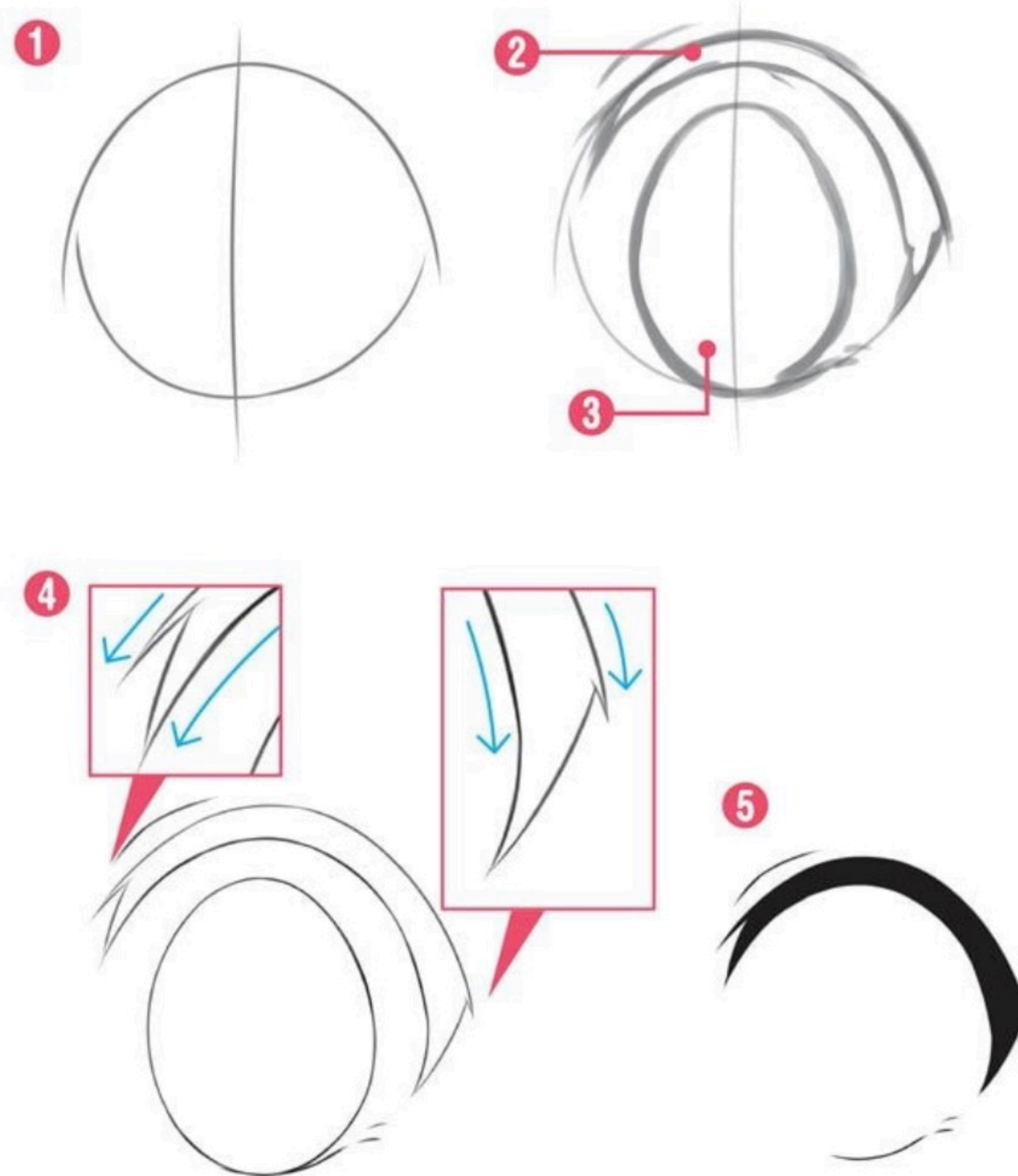
❻瞳の縁に太い線を入れ、瞳孔はしずく型に描きます。

❼まぶたから落ちる影を白目に入れます。

❽瞳の上部と瞳孔を暗めの色で塗ります。

❾瞳にグラデーションを加えます。グラデーションは上を暗くするのが基本です。

❿ハイライトを入れて完成です。

完成！

小さめの瞳の目を描く

リアル寄りのイラストにも使えそうな、やや小さい瞳の目を描きます。

❶アタリをとります。

❷まつ毛の形をとるように下描きします。上まつ毛は厚く描きます。

❸上まつ毛から伸ばすように、目尻のあたりにまつ毛を描き足します。

❹小さいまつ毛を、少しカールさせるように描きます。

❺下描きの線をもとに線画を描きます。

❻まつ毛を塗ります。

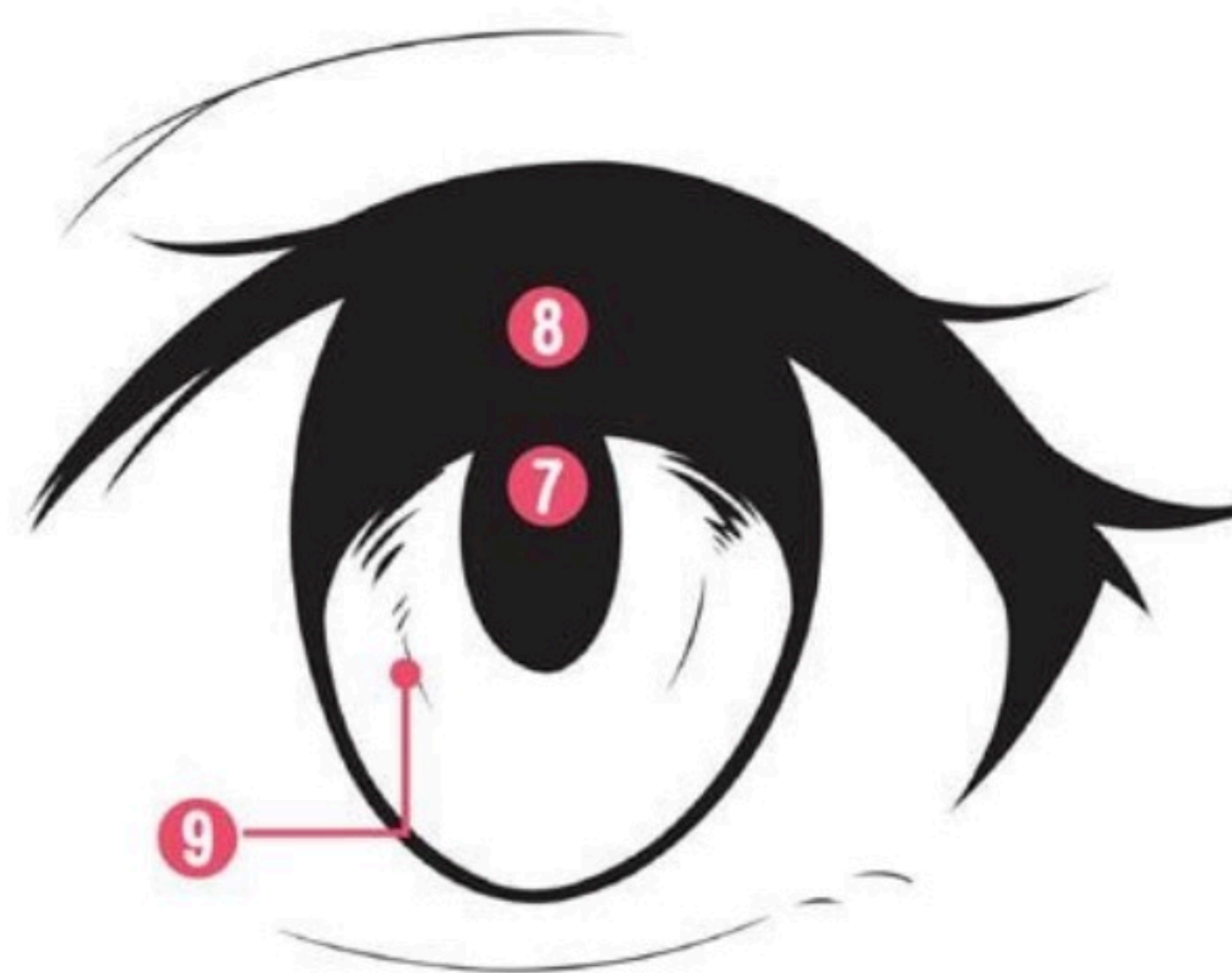
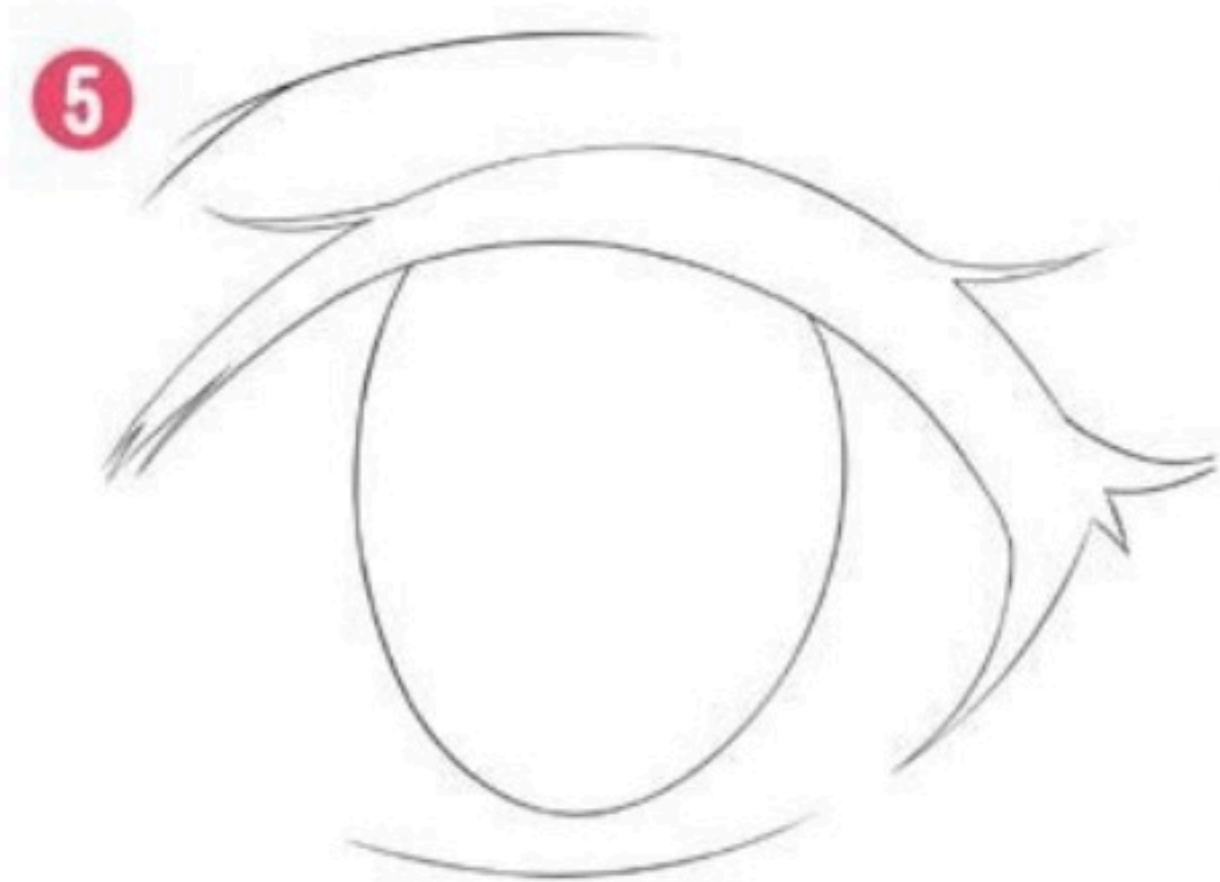
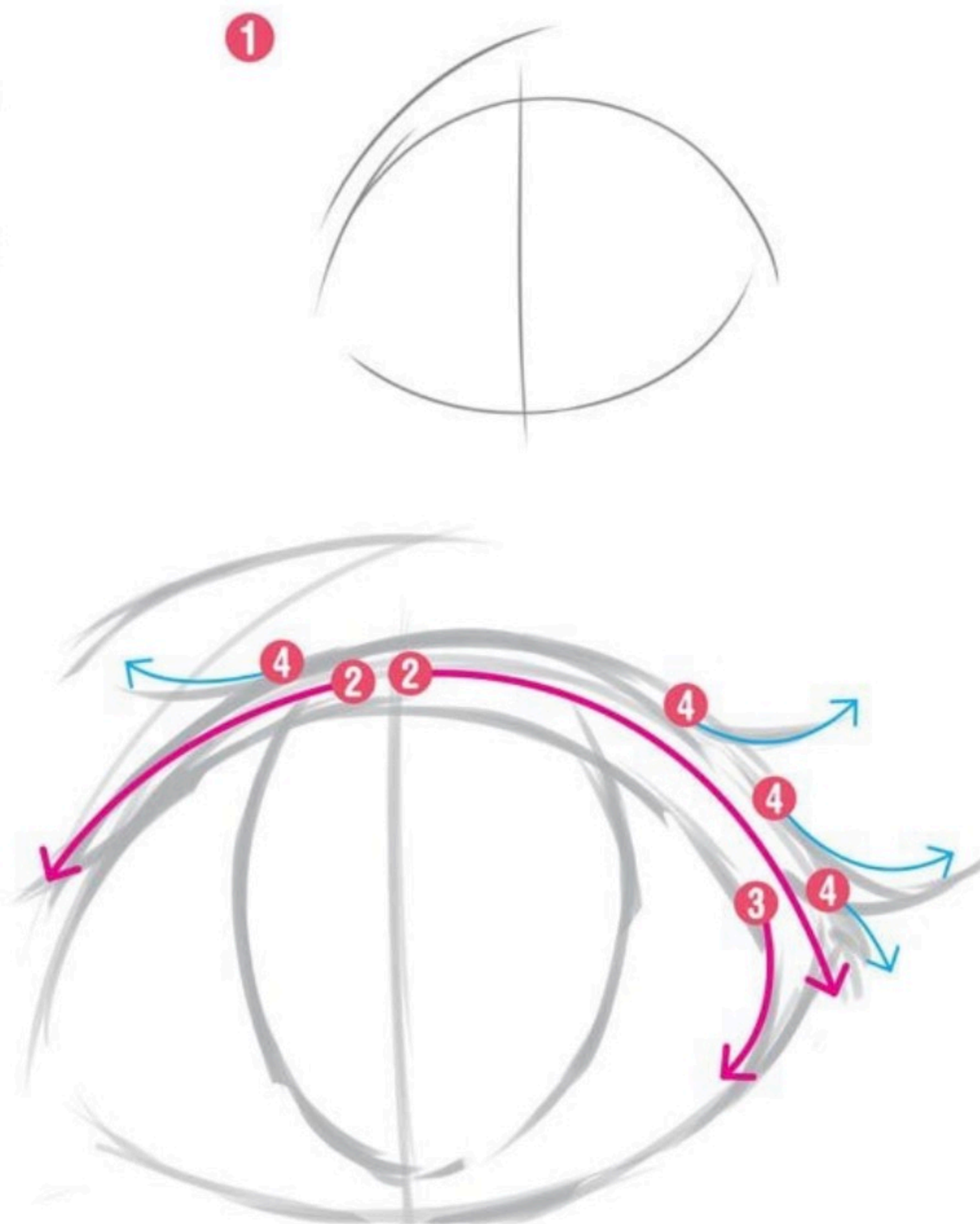
❼瞳孔を暗い色で塗ります。

❽瞳の上部に暗い色を塗ります。

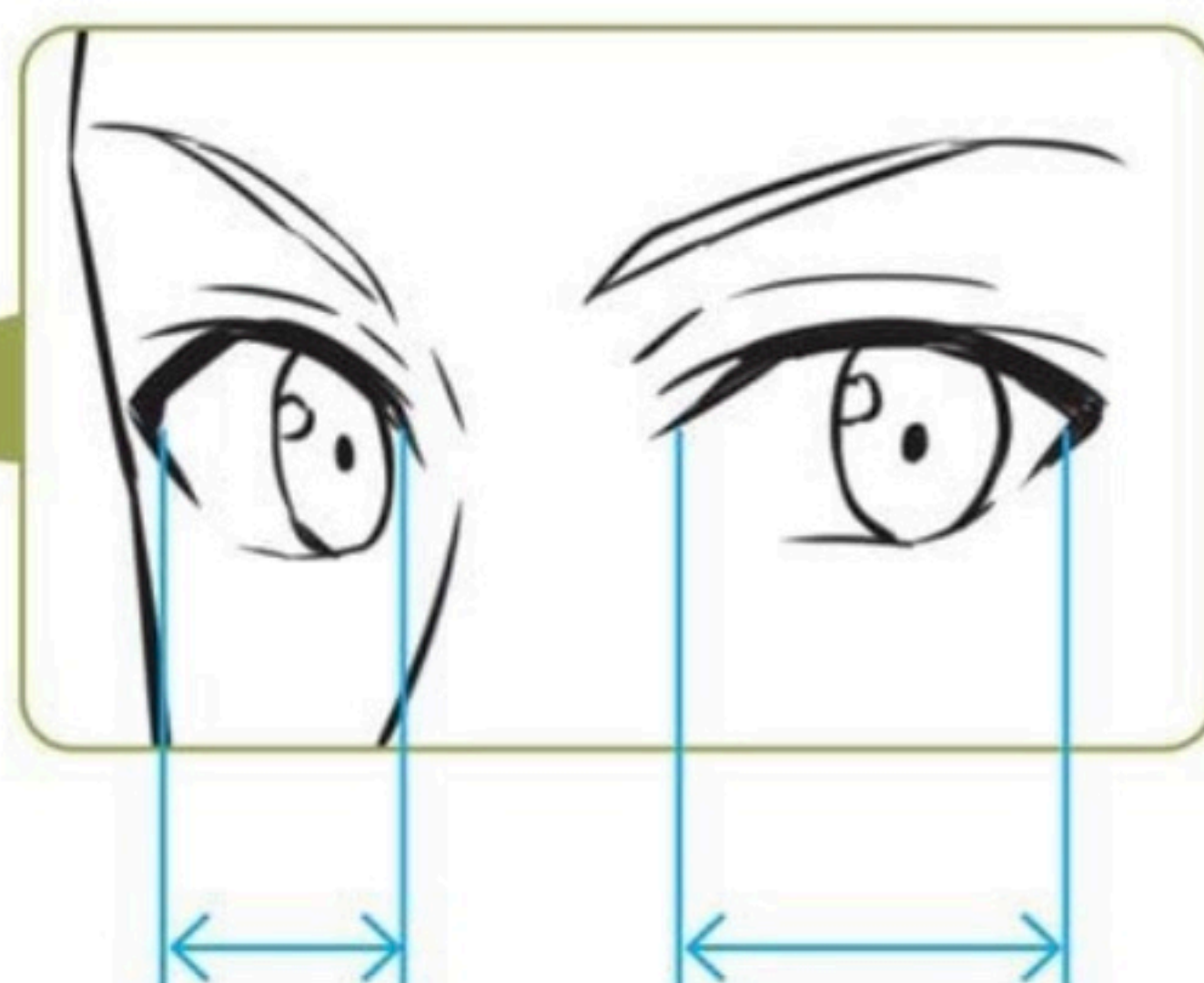
❾虹彩を省略したような線を入れます。

❿まぶたの影と瞳のグラデーションを入れます。

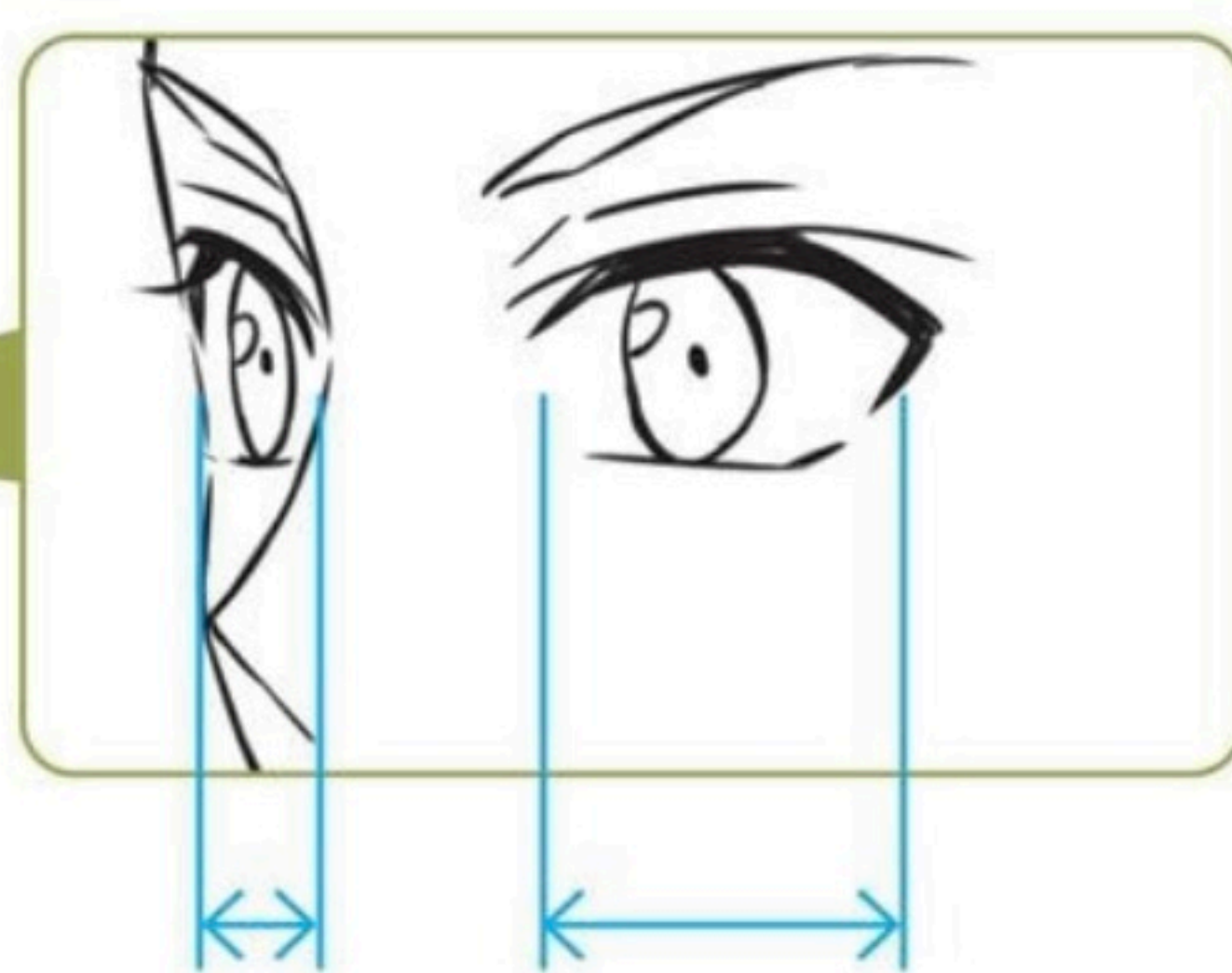
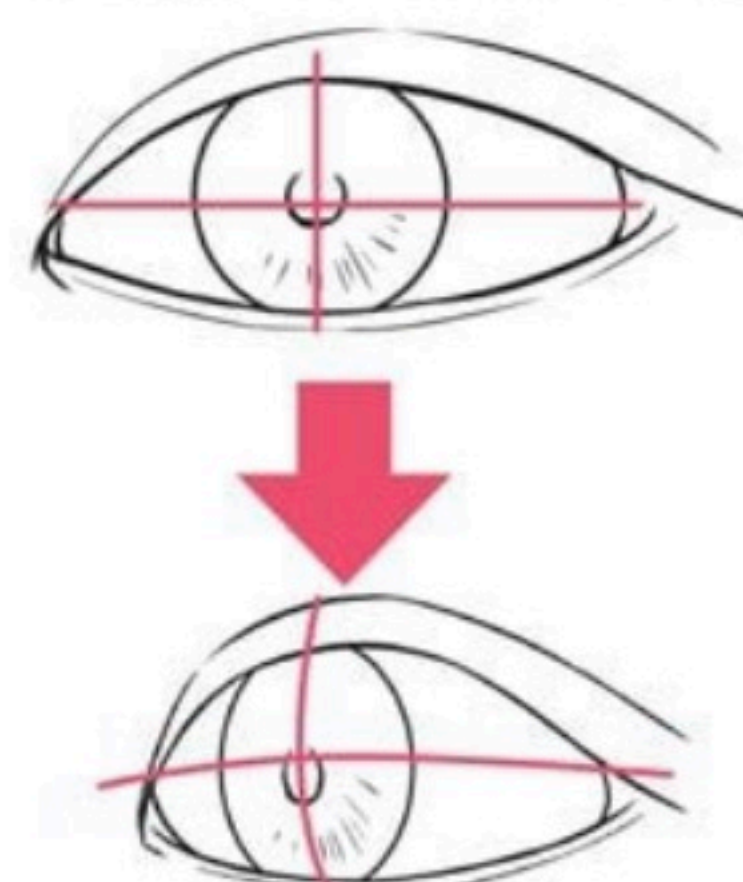
⓫ハイライトを入れて出来上がりです。

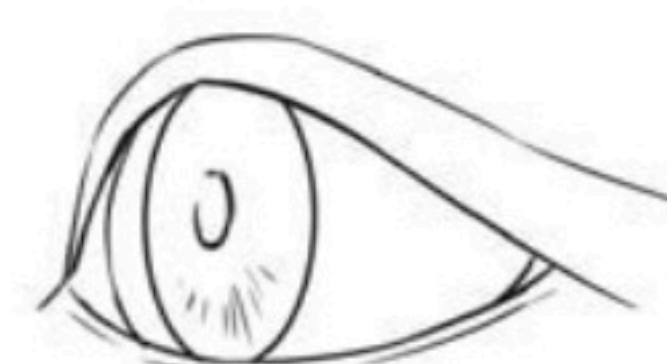
完成！

目のアングル

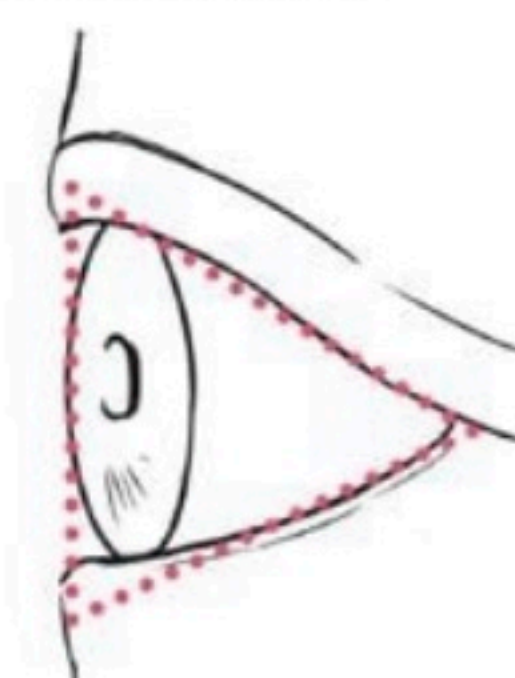
ナナメと横から見た目

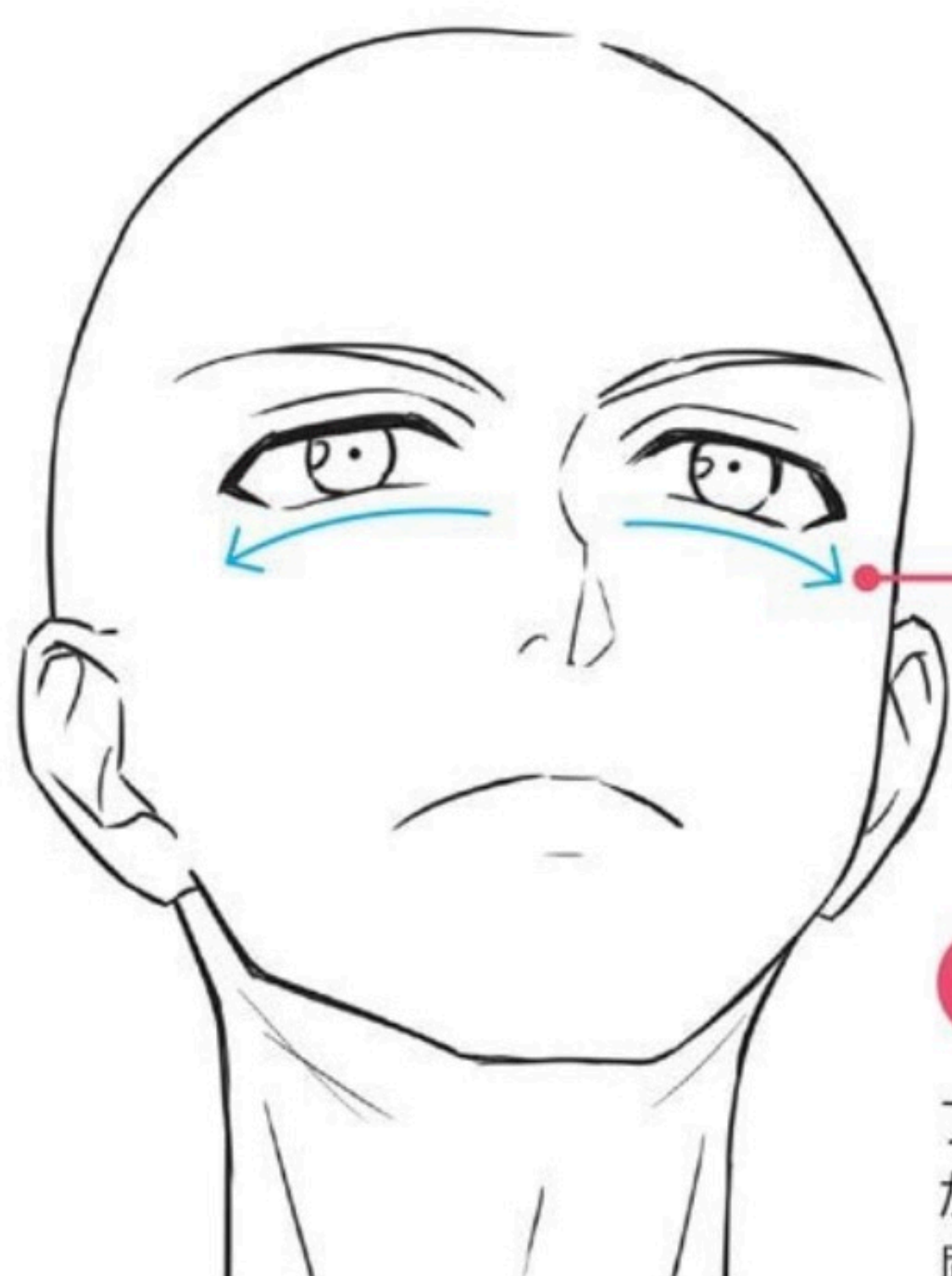
角度を変えたときの見え方の違いを解説します。

ナナメの顔では奥の目は横につぶしたように縮めて描きます。

ナナメの目

ナナメのアングルでは、パースがかかり奥が縮むようなイメージを持つとよいでしょう。

顔を逸らすときの目

奥の目は、より横につぶしたように描きます。

横顔の目

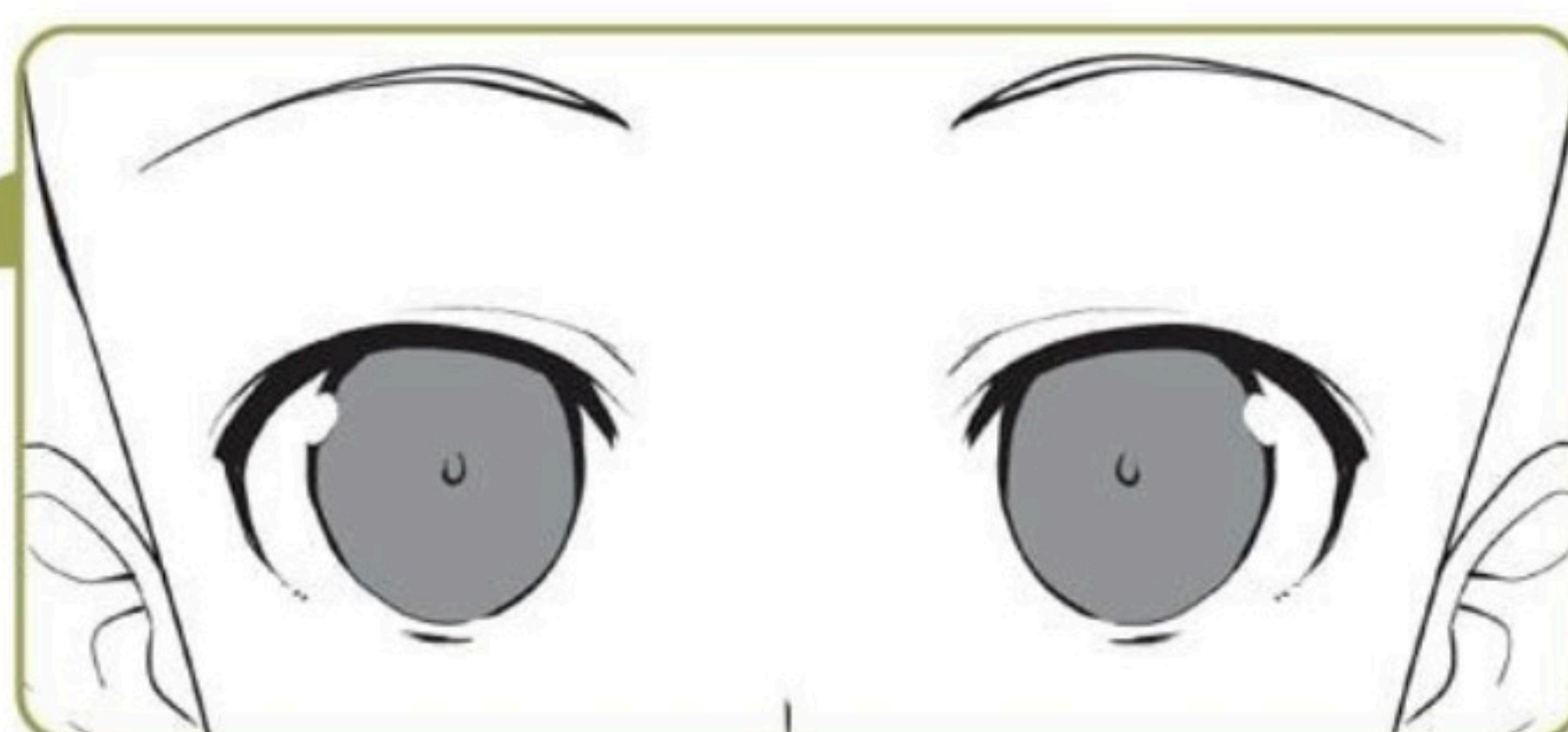
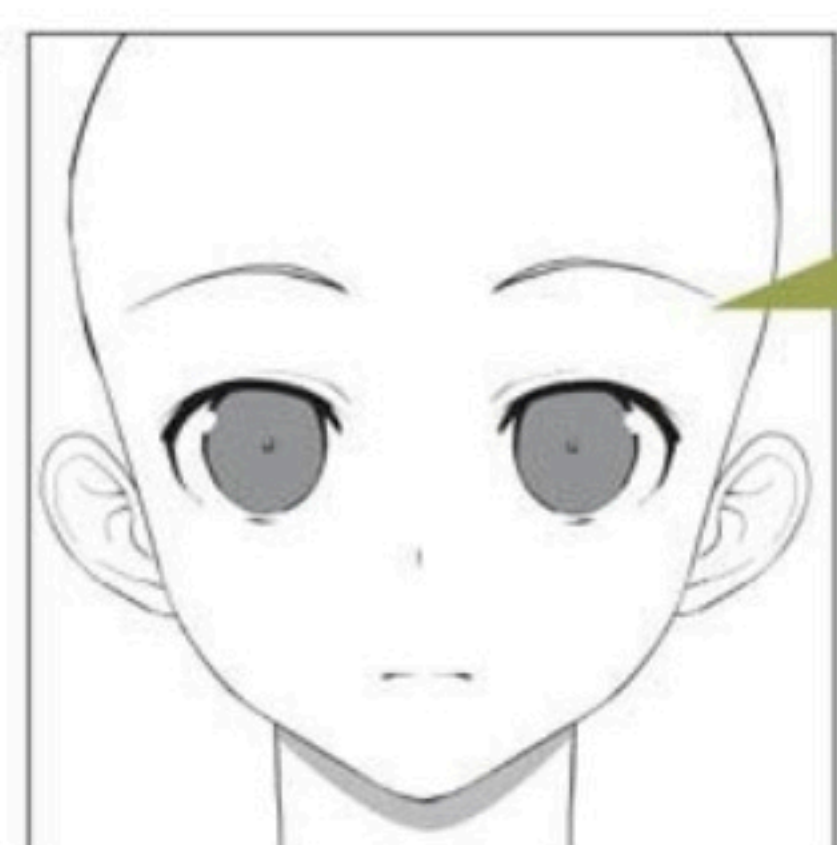
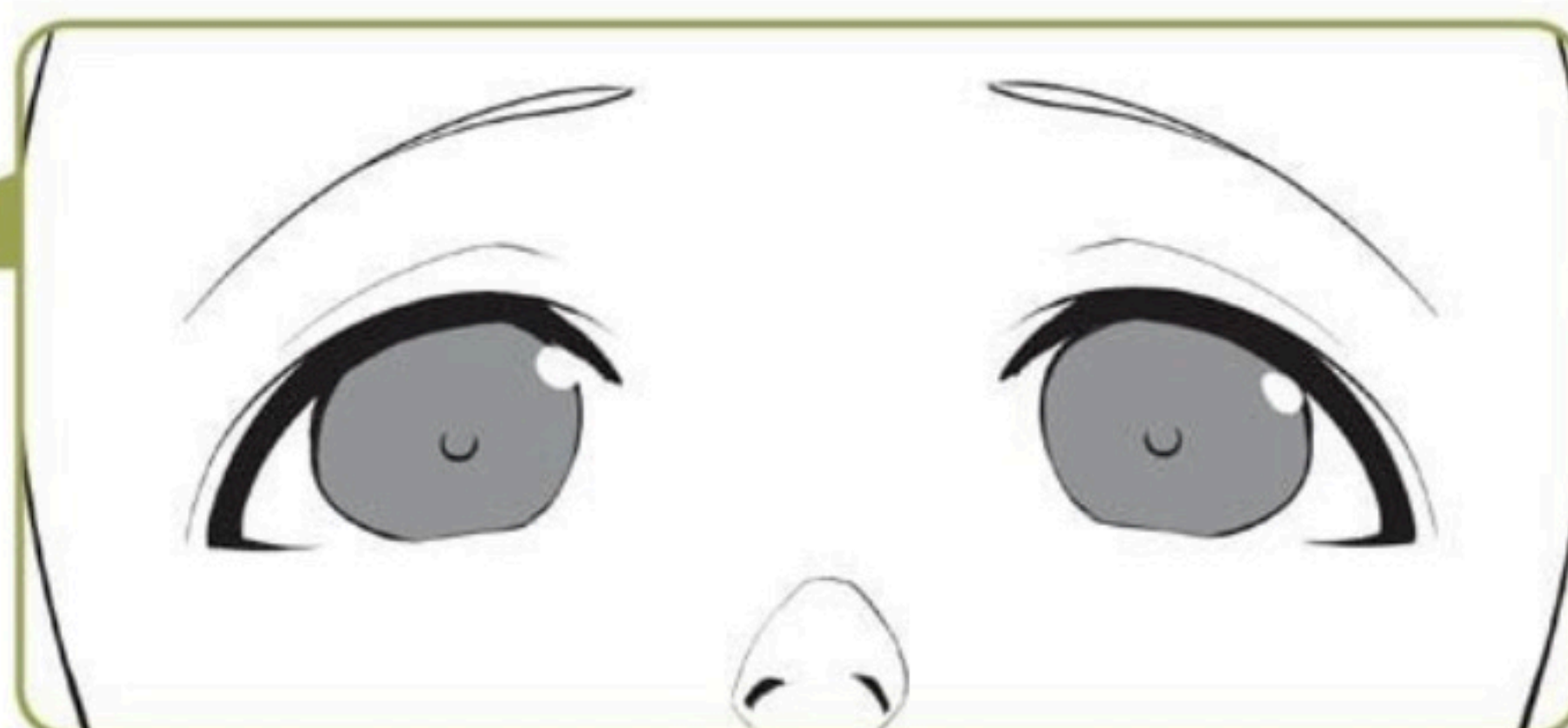
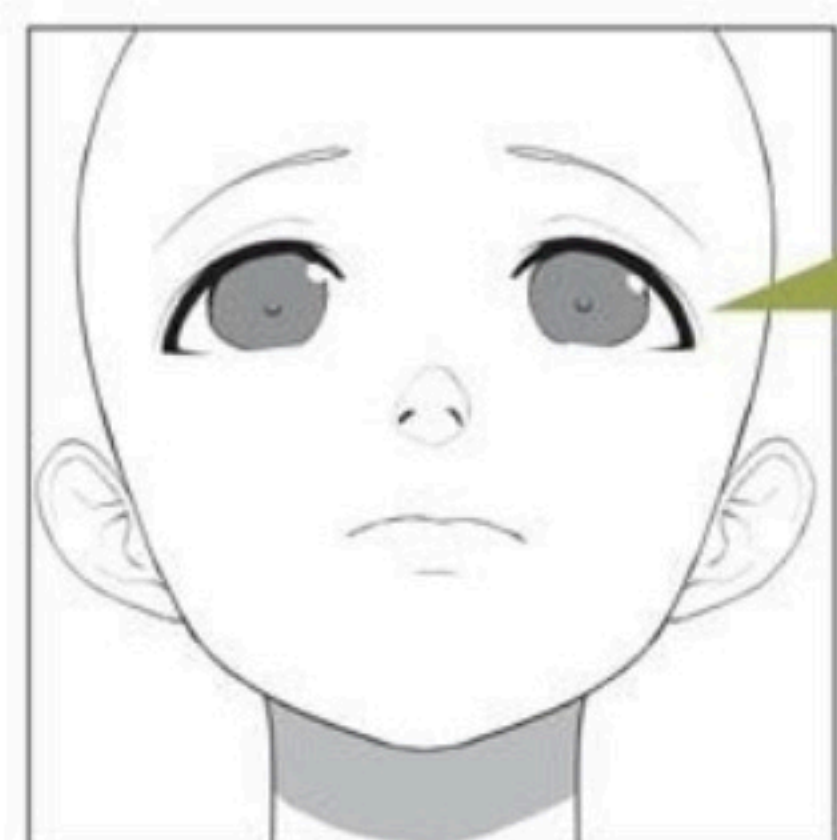
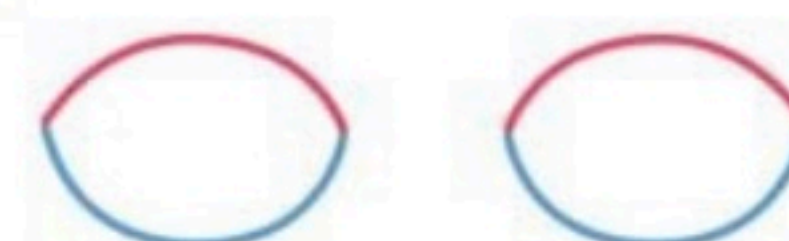
奥の目は完全に見えなくなりました。手前の目は三角形のような形になります。

アオリとフカンの目

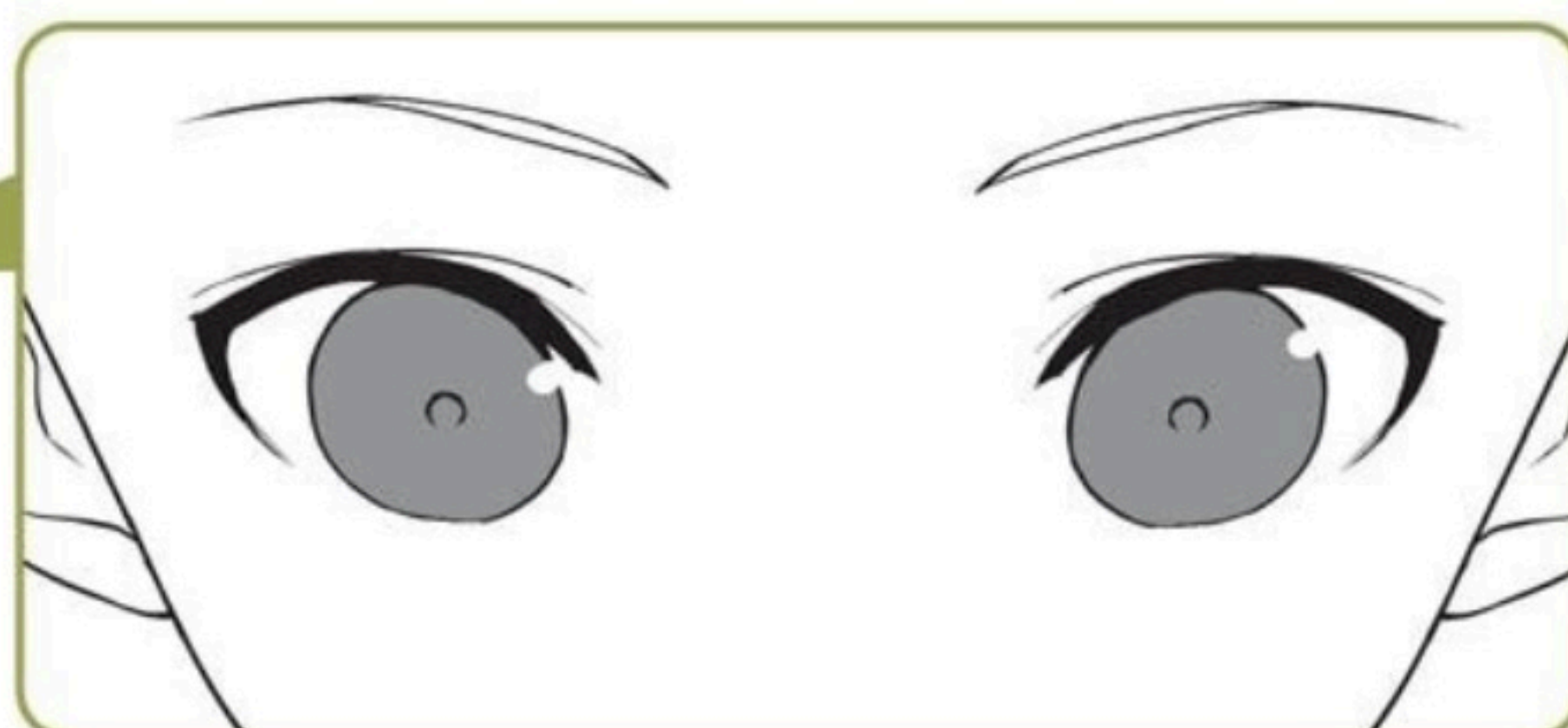
アオリやフカンの場合、目の端から頭部の側面に至るカーブがあるため、アオリのときは目尻が下がって見え、フカンのときは目尻が上がって見えます。

アオリはタレ目に

フカンのアングルでは、目尻が下がってタレ目に見えます。眉尻も下げ気味に描きます。

フカンはツリ目に

目尻が上がってツリ目に見えます。同じように眉尻も上げて描きます。

大きい目のアオリとフカン

正面

アオリ

アオリから見た目は上がふくらんだようにになります。

フカン

フカンから見た目は下まぶたがふくらんだような形になります。

目の描き分け

まつ毛で描き分ける

まつ毛の厚みなどの細部の描き込みでキャラクターの印象をコントロールしましょう。まつ毛が多いと派手な感じや女性的な印象を与えやすいため、男性のまつ毛は薄く描かれることが多いです。

リアル寄り

厚いまつ毛

まつ毛を厚く描くと女性らしさを出しやすいでしょう。

飛び出たまつ毛は華やかな女性の雰囲気を出しやすい

薄いまつ毛

薄いまつ毛はクールな印象になりやすいです。

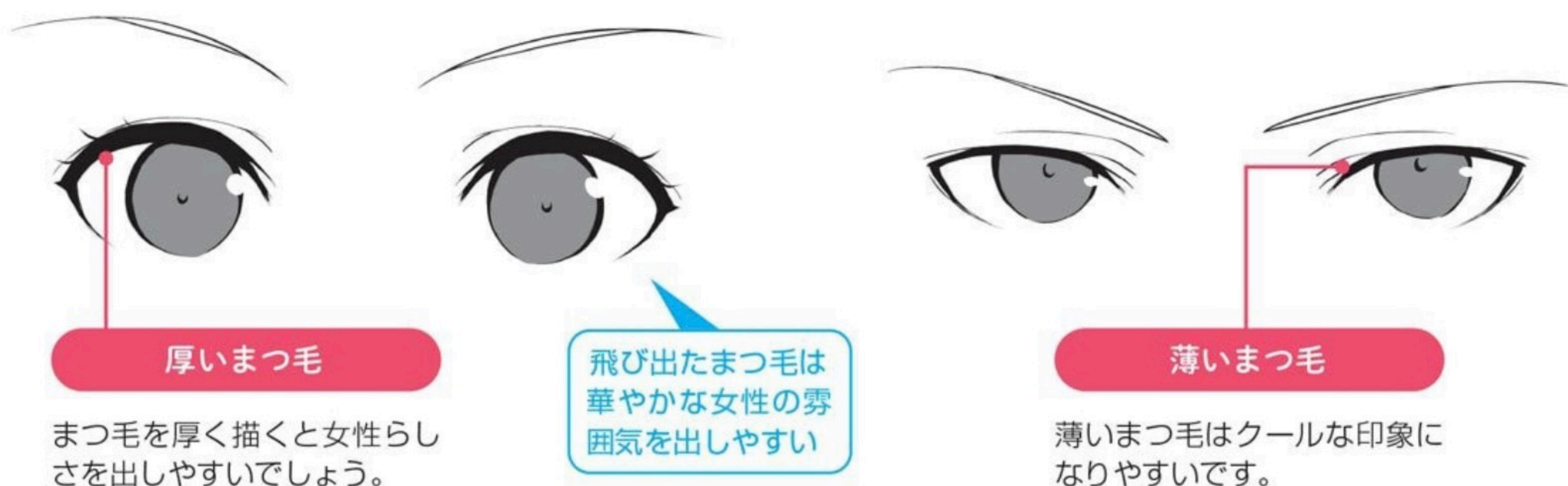
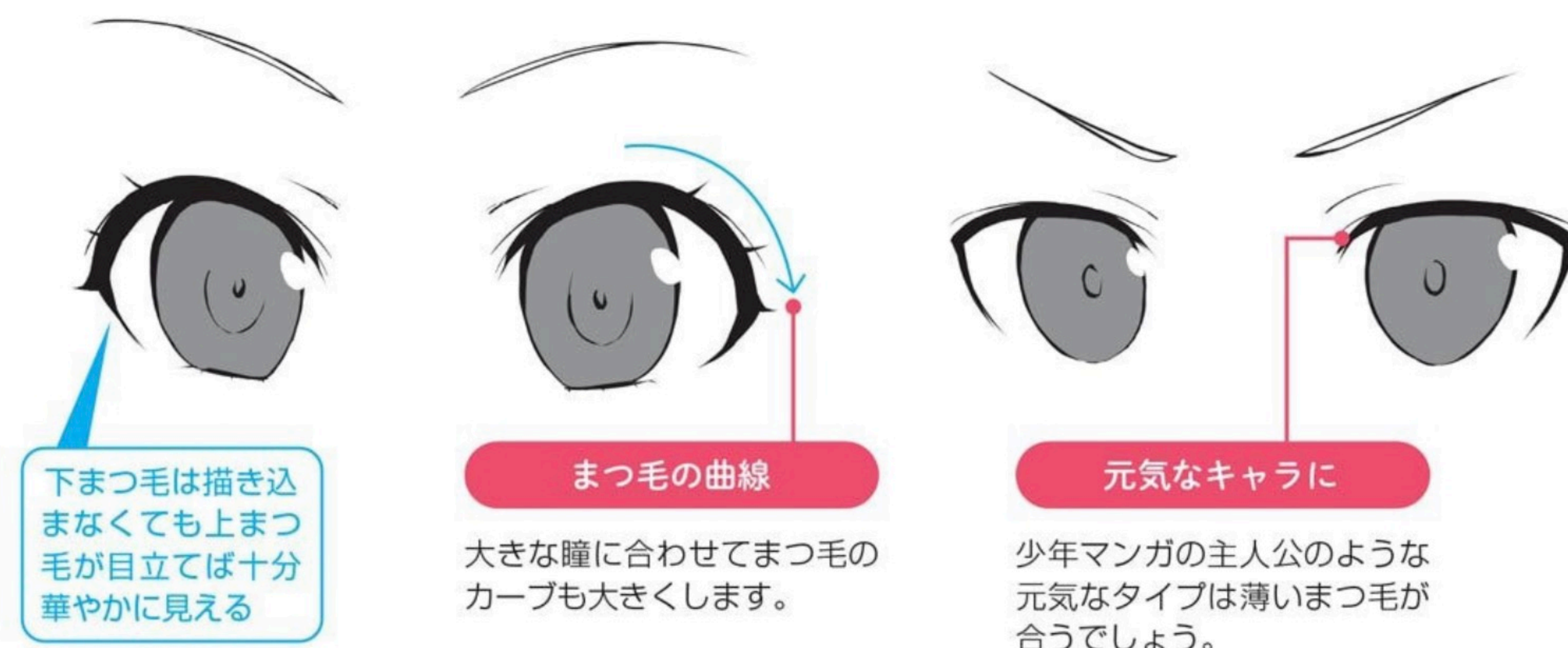
瞳を大きくデフォルメ

下まつ毛は描き込まなくても上まつ毛が目立てば十分華やかに見える

まつ毛の曲線

大きな瞳に合わせてまつ毛のカーブも大きくします。

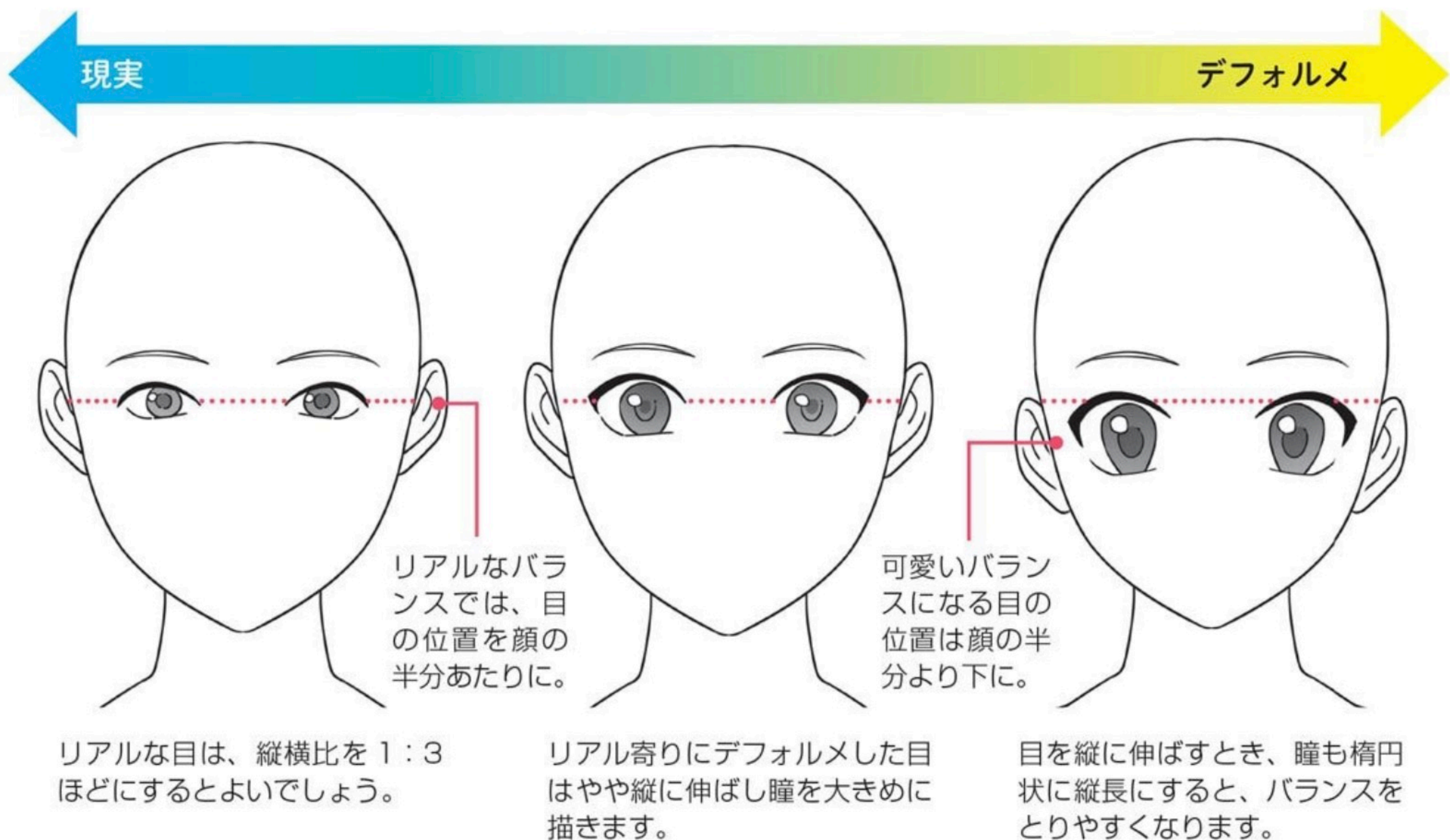
元気なキャラに

少年マンガの主人公のような元気なタイプは薄いまつ毛が合うでしょう。

目の大きさと位置

リアルな目とデフォルメして大きくした目を比べてみましょう。大きな目にする場合は、縦に伸ばすようにします。

リアルな目は、縦横比を1：3ほどにするとよいでしょう。

リアル寄りにデフォルメした目はやや縦に伸ばし瞳を大きめに描きます。

目を縦に伸ばすとき、瞳も楕円状に縦長にすると、バランスをとりやすくなります。

瞳の大きさの変化

黒目がちの大きな瞳のほうが可愛く感じさせやすく、華やかな見た目になります。また、大きな瞳のほうが人の目を引くため、メインのキャラクターの瞳は大きく、サブキャラクターやモブなどの瞳を小さくすると、メインを目立たせることができます。

大きい瞳

大きな瞳は華やかな雰囲気が出ます。

やや大きい瞳

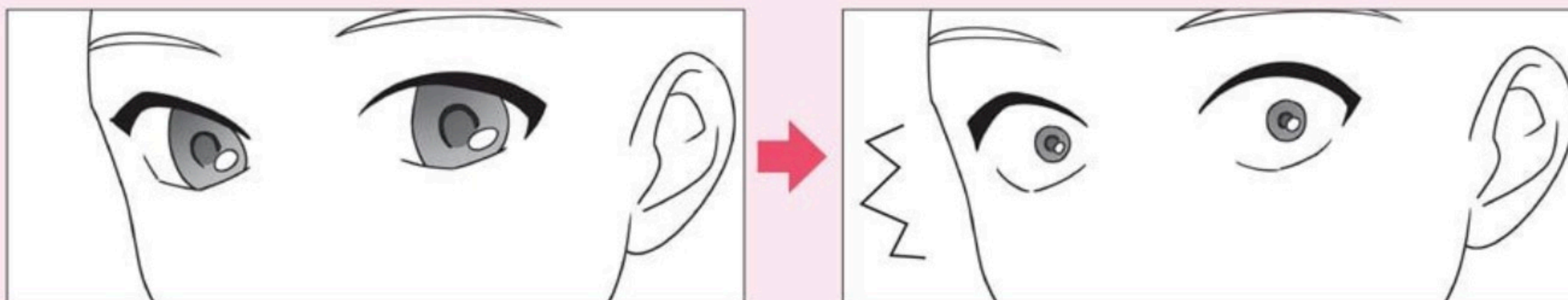
リアル系の絵柄なら、少し大きいくらいのデフォルメで、華やかさや可愛らしさを表現できます。

小さい瞳

小さい瞳は視線の動きがわかりやすいため、活動的なキャラクターに合います。

Point

瞳の大きさと感情表現

もともと瞳の大きいキャラを、表情の変化で小さい瞳に描く場合もあります。
驚いたときや呆然としたとき、怒りで我を忘れているときなどが多いようです。

年齢で描き分ける

年齢を重ねると筋肉の衰えにより、まぶたがたるみ目尻にシワができます。また瞳の大きさにも差をつけるとよいでしょう。

若年

老年

張りのある肌に

目の周りのぴんと張った肌をイメージしながら描きます。

くぼんだ感じに

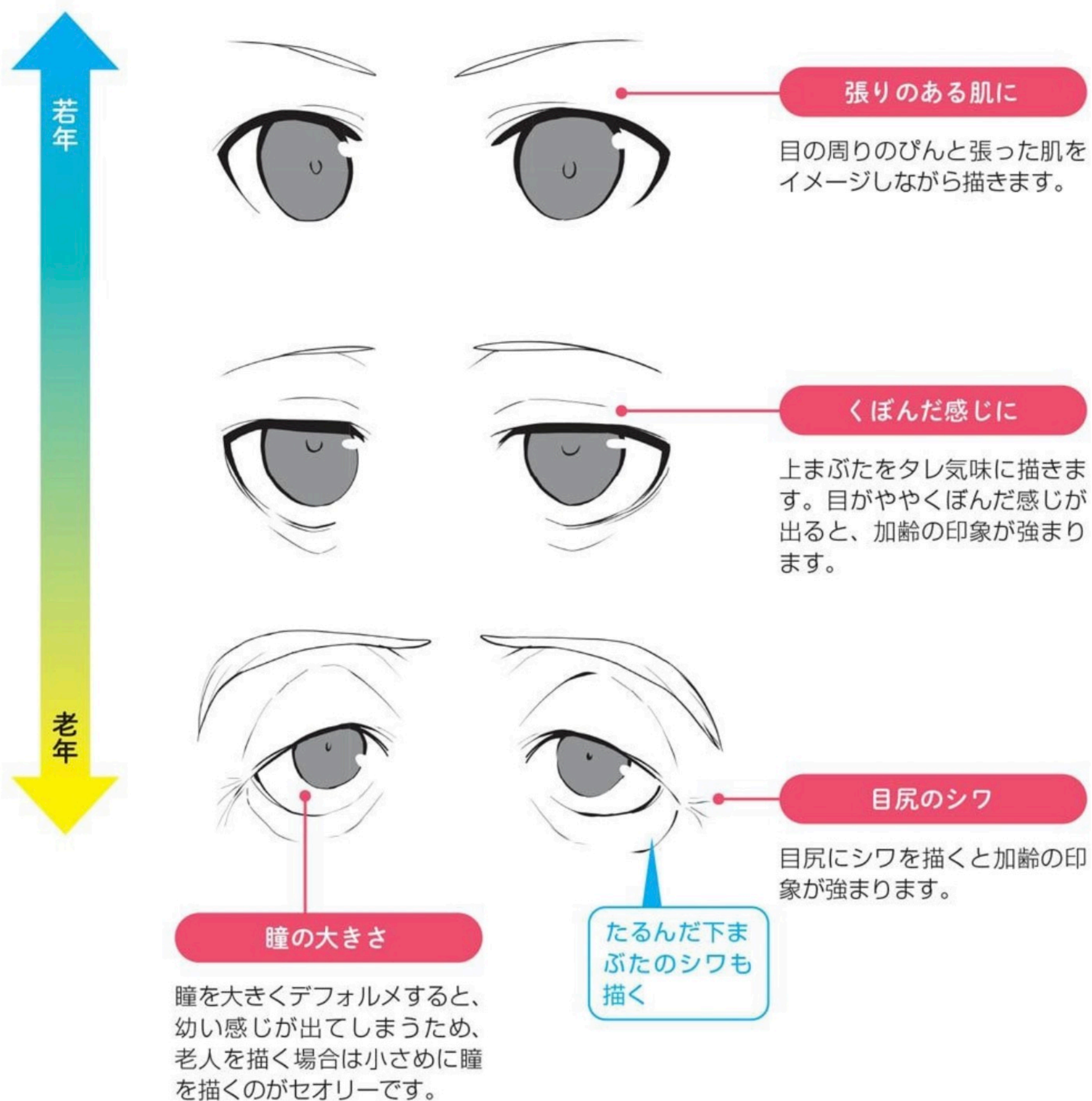
上まぶたをタレ気味に描きます。目がややくぼんだ感じが出ると、加齢の印象が強まります。

目尻のシワ

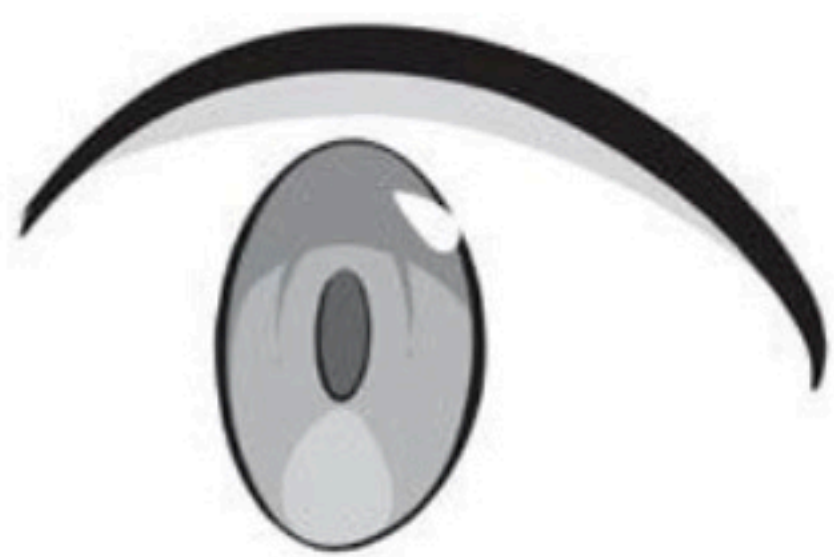
目尻にシワを描くと加齢の印象が強まります。

瞳の大きさ

瞳を大きくデフォルメすると、幼い感じが出てしまうため、老人を描く場合は小さめに瞳を描くのがセオリーです。

たるんだ下まぶたのシワも描く

目のパターン

上まつ毛のパターン

上まつ毛は目を飾る重要なパーツです。絵柄によってさまざまな描き方があります。

薄く描く

１本線で描く薄い上まつ毛は華やかさを強調したくないキャラクター向きです。

線を重ねる

何本もの細い線を重ねて厚くした上まつ毛は、華やかさと繊細さを表現できます。

丸っこく

角が丸い形の上まつ毛は、デザイン的でおしゃれな絵柄に合います。

厚く

厚い上まつ毛は派手な印象が出ます。外向きに飛び出すまつ毛が多いほど華やかさが増しますが、飛び出すまつ毛のないパターンもすっきりとしたよさがあります。

下まつ毛のパターン

下まつ毛は、上まつ毛の印象を邪魔しないように強調しないほうがよいです。

可愛い絵柄に多い描き方

濃く

下まつ毛が濃いと、目のりんかくが強調されます。

薄く

下まつ毛を薄めに描いて目立たせないのが基本です。

描かない

絵柄によっては省略して描かない場合もあります。

一重と二重

目を二重にアレンジしてディテールアップする場合もあります。

一重

二重に比べるとシンプルな印象になります。

まつ毛と平行

まつ毛と平行した線の二重は厚ぼったく見えます。

枝分かれ

まつ毛から枝分かれしたような二重の表現です。

ハイライトのパターン

瞳にハイライトを入れると表情が生き生きとします。ハイライトの入れ方にもパターンがあります。

上に

瞳の右上、もしくは左上に大きめのハイライトを入れる定番のパターンです。

端に

瞳の端に小さめのハイライトを入れます。

上と端

上に入れるパターンを基本にして端にもハイライトを加えると、より華やかさを出せます。

たくさん

上のほうに大きめのハイライトを入れ、星のように小さなハイライトをちりばめます。

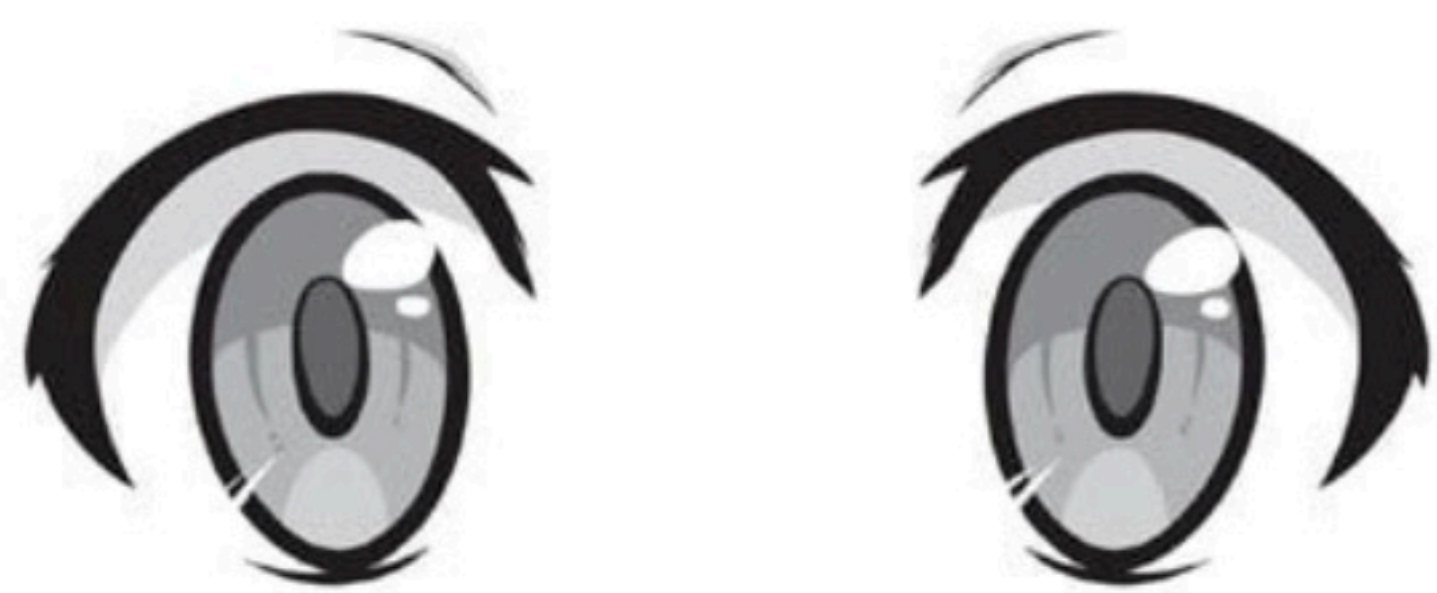
瞳の中心に

瞳の中心にハイライトを入れるパターンです。シンプルな絵柄に合います。

描かない

ハイライトを入れない瞳は生気に乏しい印象になります。

大きい瞳を持つ目

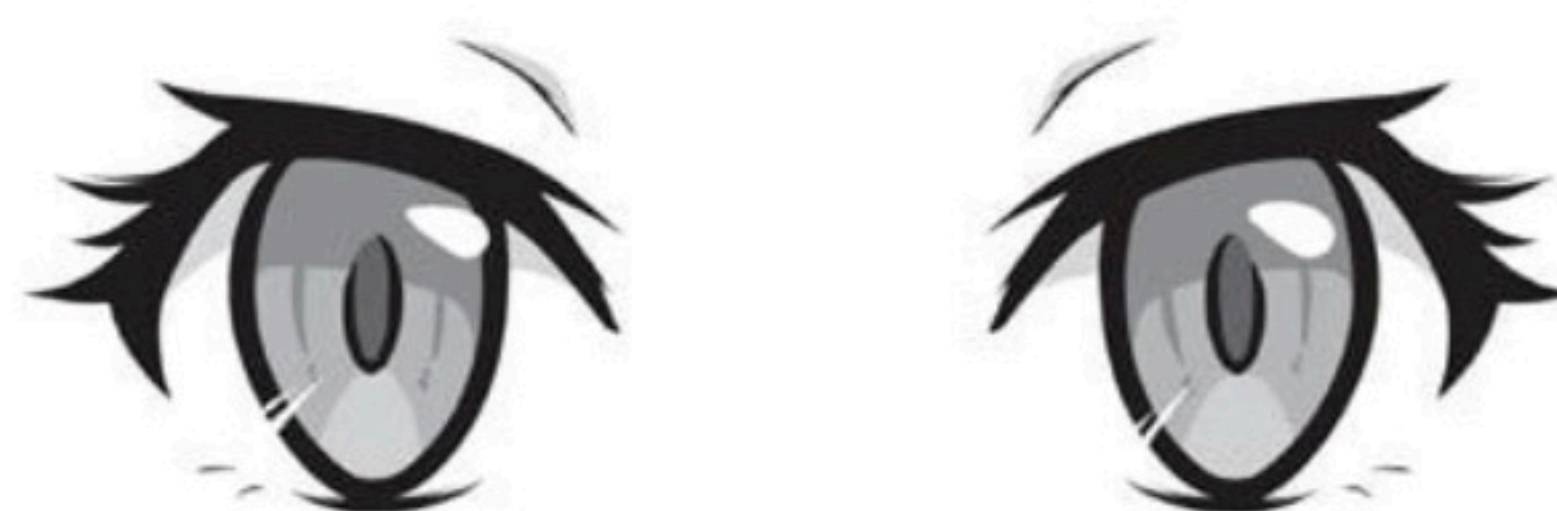
大きな瞳の絵柄に合う、可愛らしさや華やかさを強調した目のパターンです。

ぱっちり

ぱっちり開いた大きな楕円の瞳が元気で明るい印象を与えます。

カクカク

勢いよく引かれたまつ毛の線が元気さや気の強さを感じさせます。

タレ目

少しタレた目はのんびりしたキャラクターに合いそうです。

華やか

黒目がちの大きな瞳を多くのまつ毛が囲み、華やかな雰囲気を出します。

小さい瞳を持つ目

小さな瞳の絵柄に合う、かっこよさやクールな印象を出しやすいパターンです。

六角形

横長の六角形型の目は、りりしい顔立ちのキャラクターに合います。

半目

半目になった眠たそうな目は、おおらかな印象や余裕のある感じが出ます。

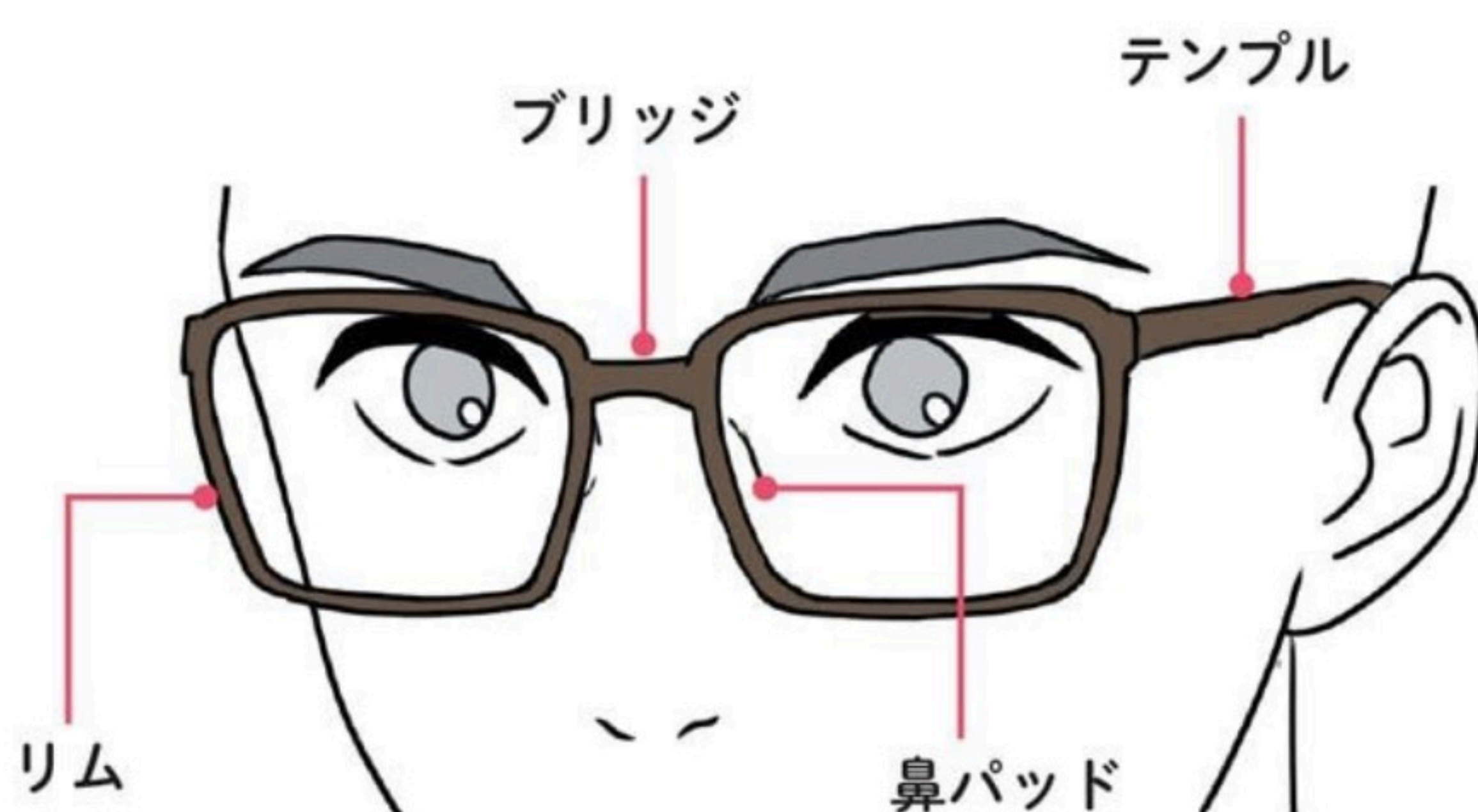
ツリ目

ツリ上がった目は恐さやミステリアスな雰囲気を演出できます。

小さい黒目

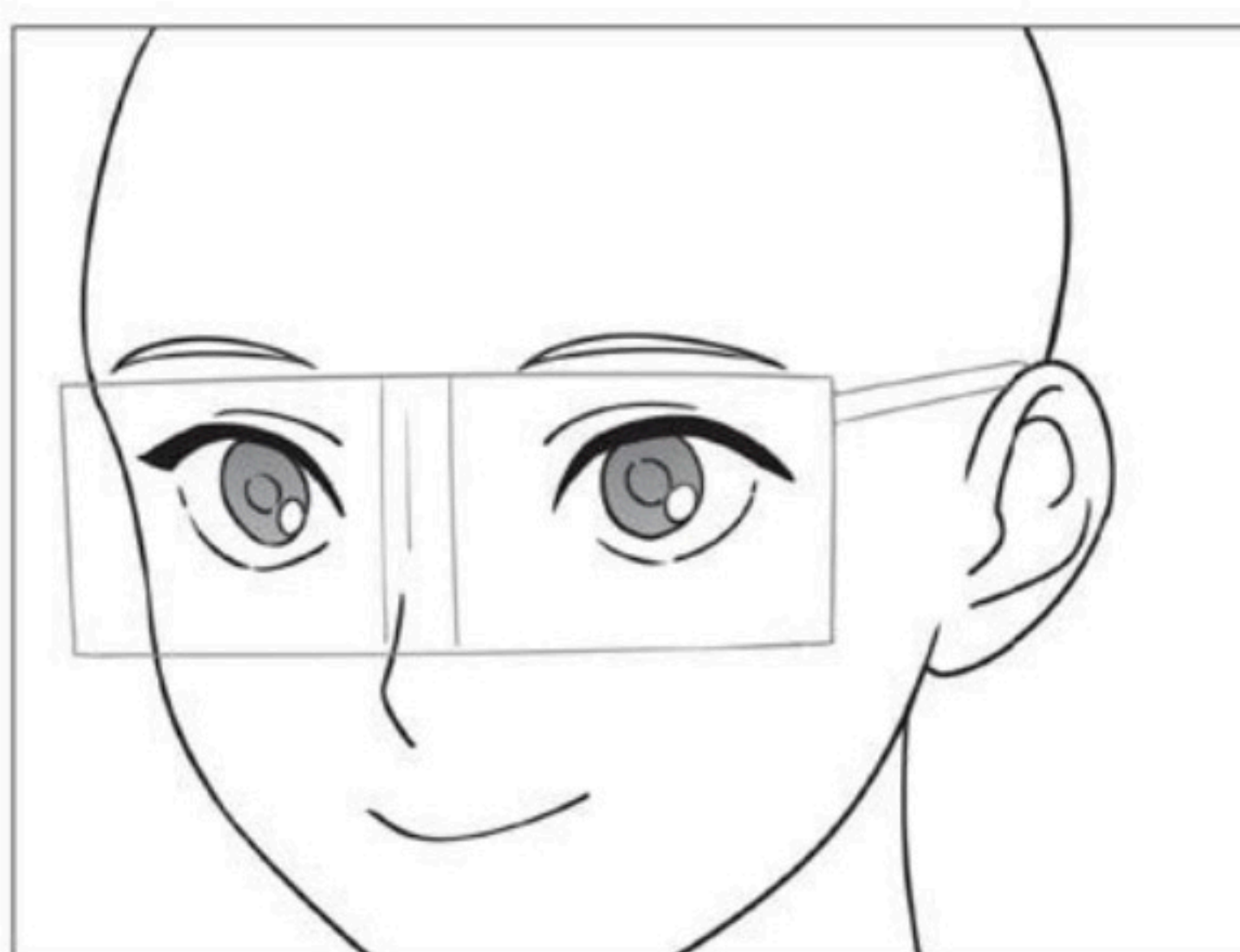
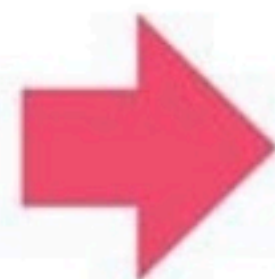
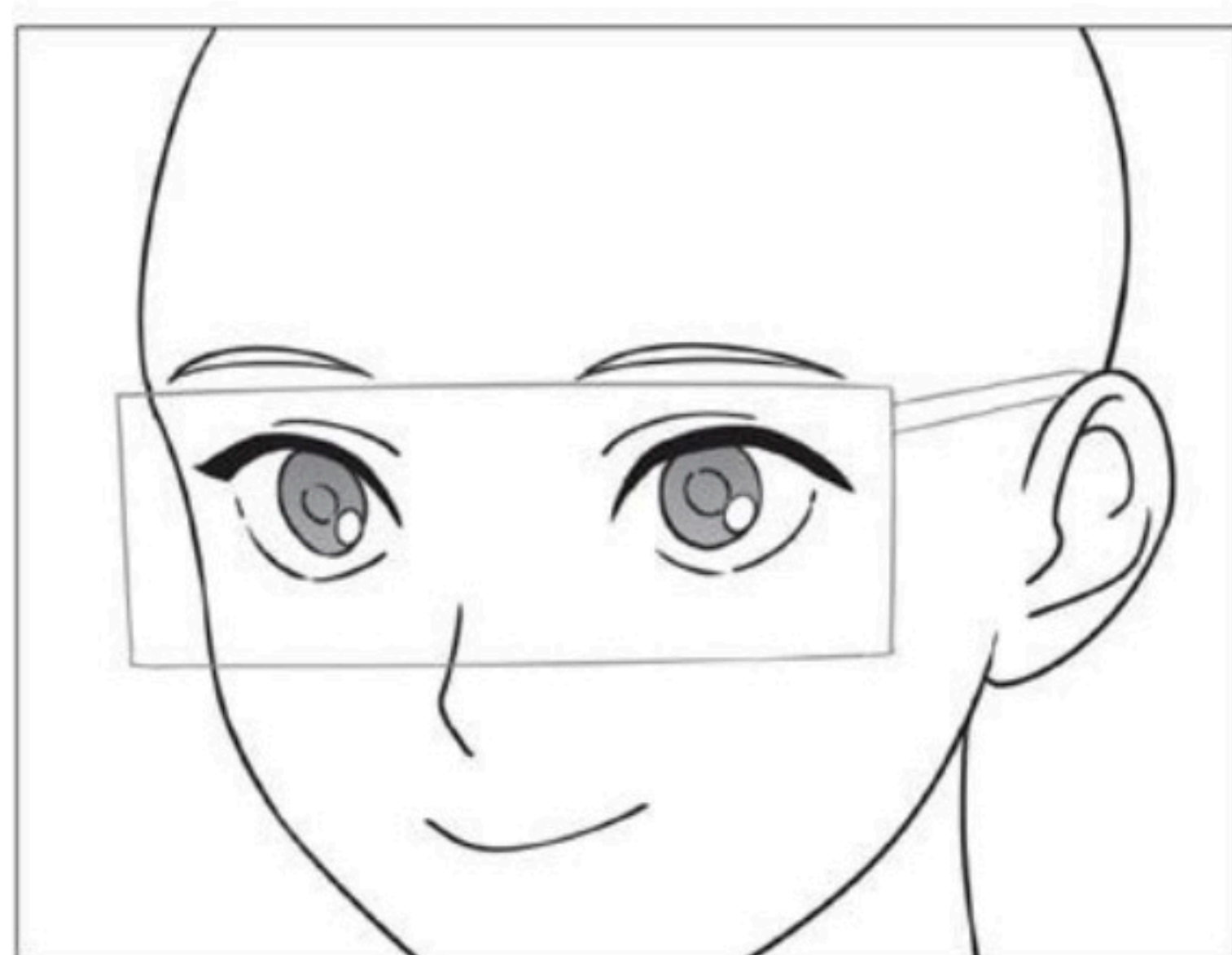
黒目が小さく鋭い目は冷徹そうなイメージを出しやすいでしょう。

メガネを描く

メガネのパーツ

テンプル
ブリッジ
リム
鼻パッド

メガネのフレームは眉より下に、レンズの真ん中から上に瞳が見えるように描くのが基本です。
メガネが肌に触れているのは鼻パッドとテンプルの部分のみです。

メガネのアタリ

アタリからメガネを描く手順を見てみましょう。左右のレンズをまとめて横長の長方形でアタリをとると描きやすいでしょう。

完成！

アングル別のメガネの見え方

横、アオリ、フカンから見たメガネの形を見てみましょう。

横から見たメガネ

レンズの傾き

横から見たメガネは、レンズ部分を傾けて描きます。

ツルを一部消す

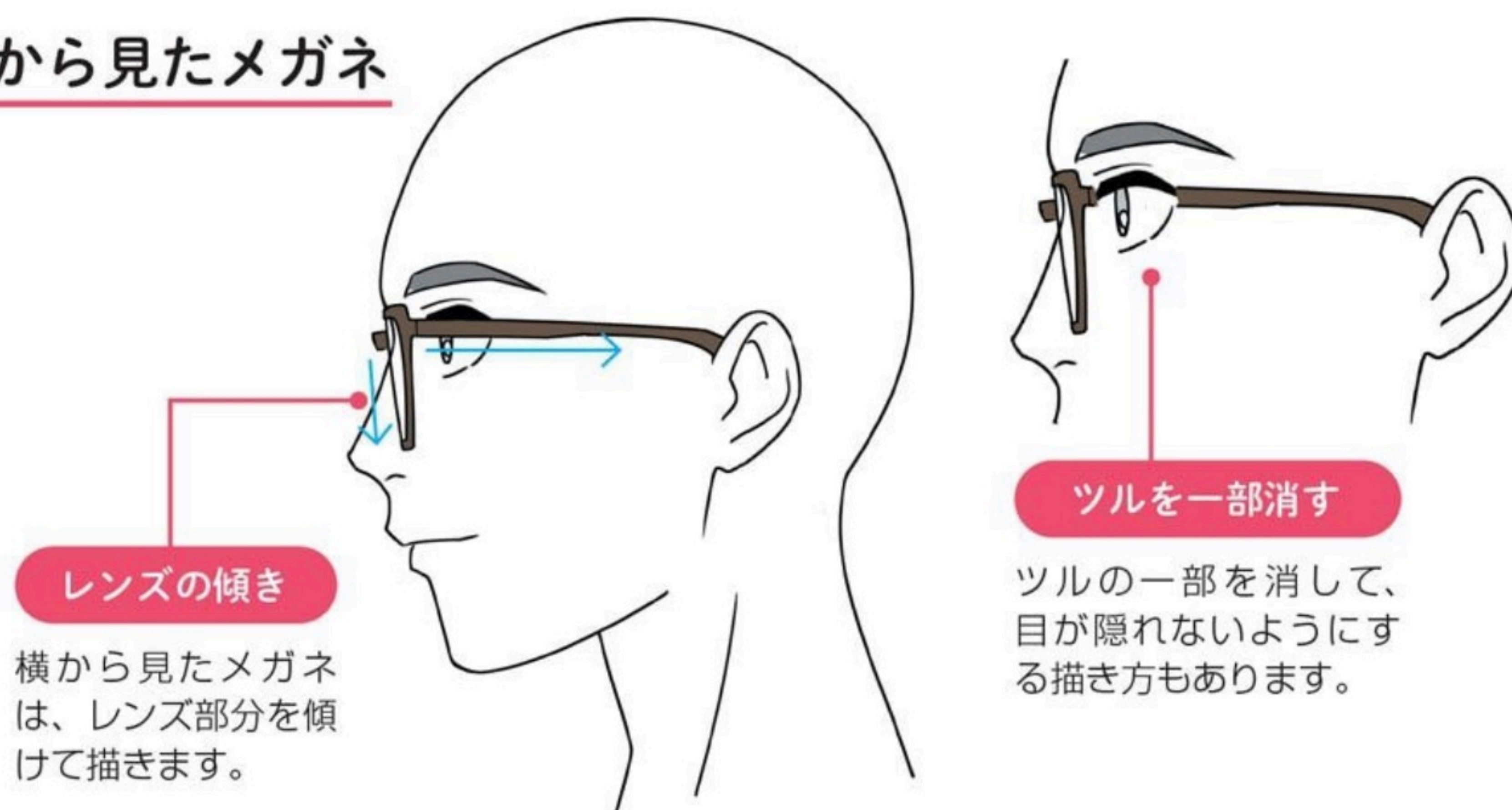
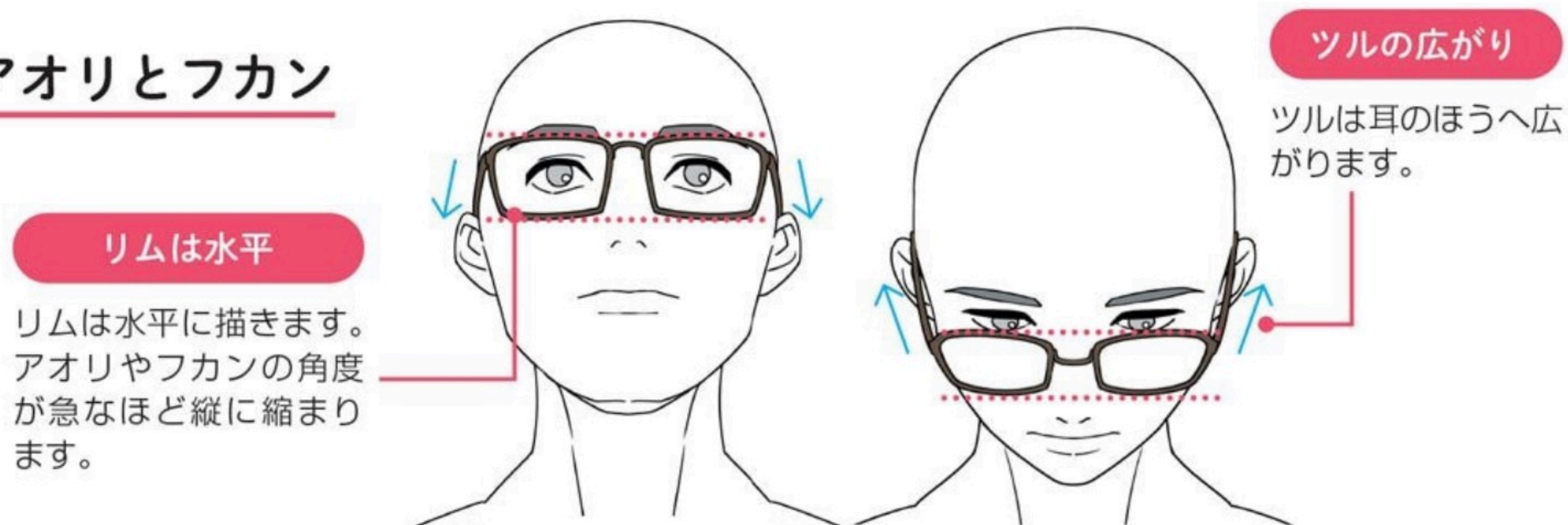
ツルの一部を消して、目が隠れないようにする描き方もあります。

アオリとフカン

リムは水平

リムは水平に描きます。アオリやフカンの角度が急なほど縦に縮まります。

ツルの広がり

ツルは耳のほうへ広がります。

かけ方のバリエーション

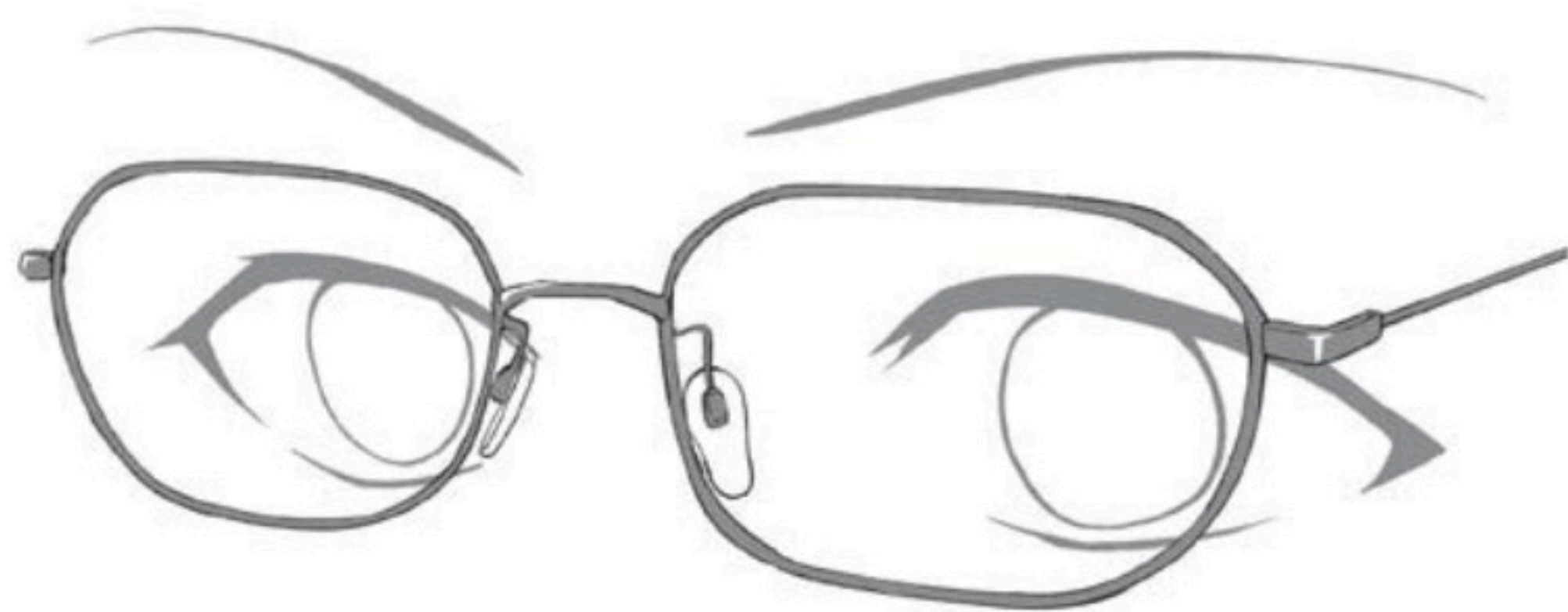
下げる

裸眼が見えるくらいメガネを下ろすと、コメディタッチになります。

上にかける

頭の上にメガネを乗せるときは、髪の生え際より上に描きます。

メガネのバリエーション

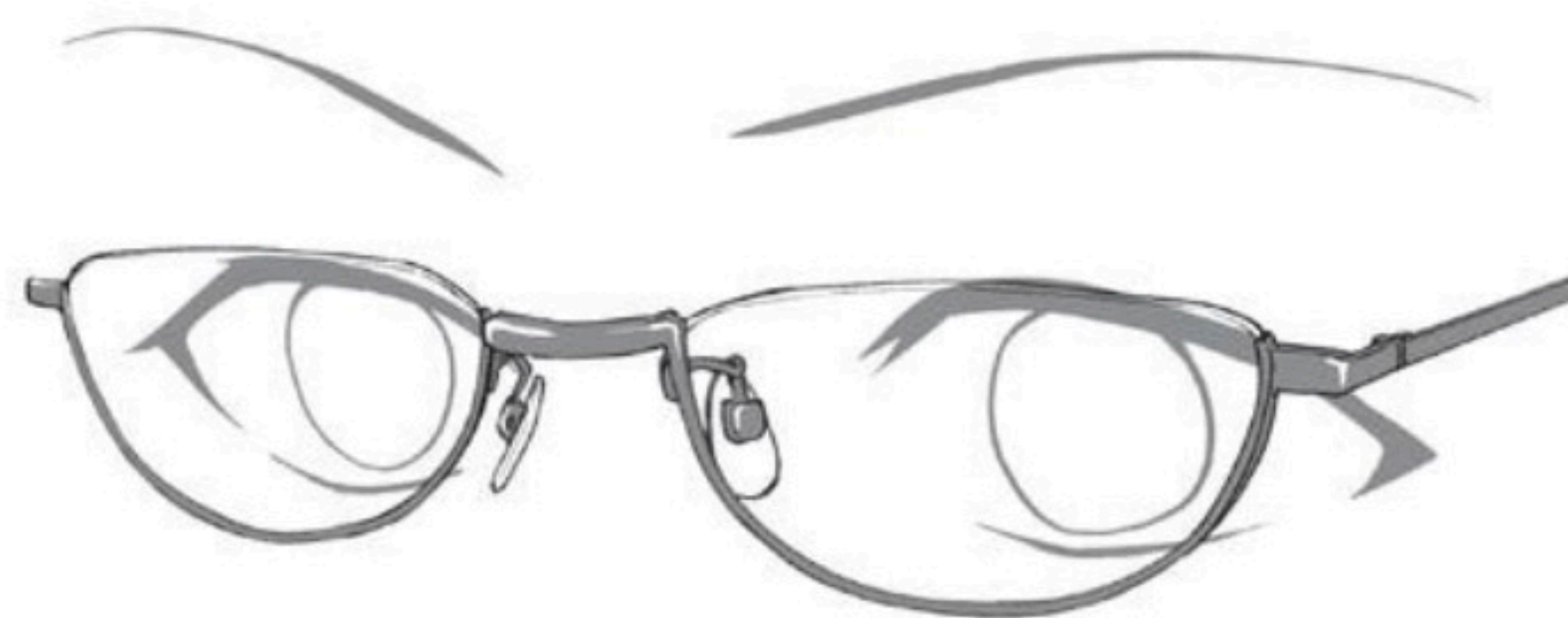
メガネのフレームにはさまざまなタイプがあります。キャラクターのタイプに合ったデザインを選ぶとよいでしょう。

メタルフレーム（スクエア型）

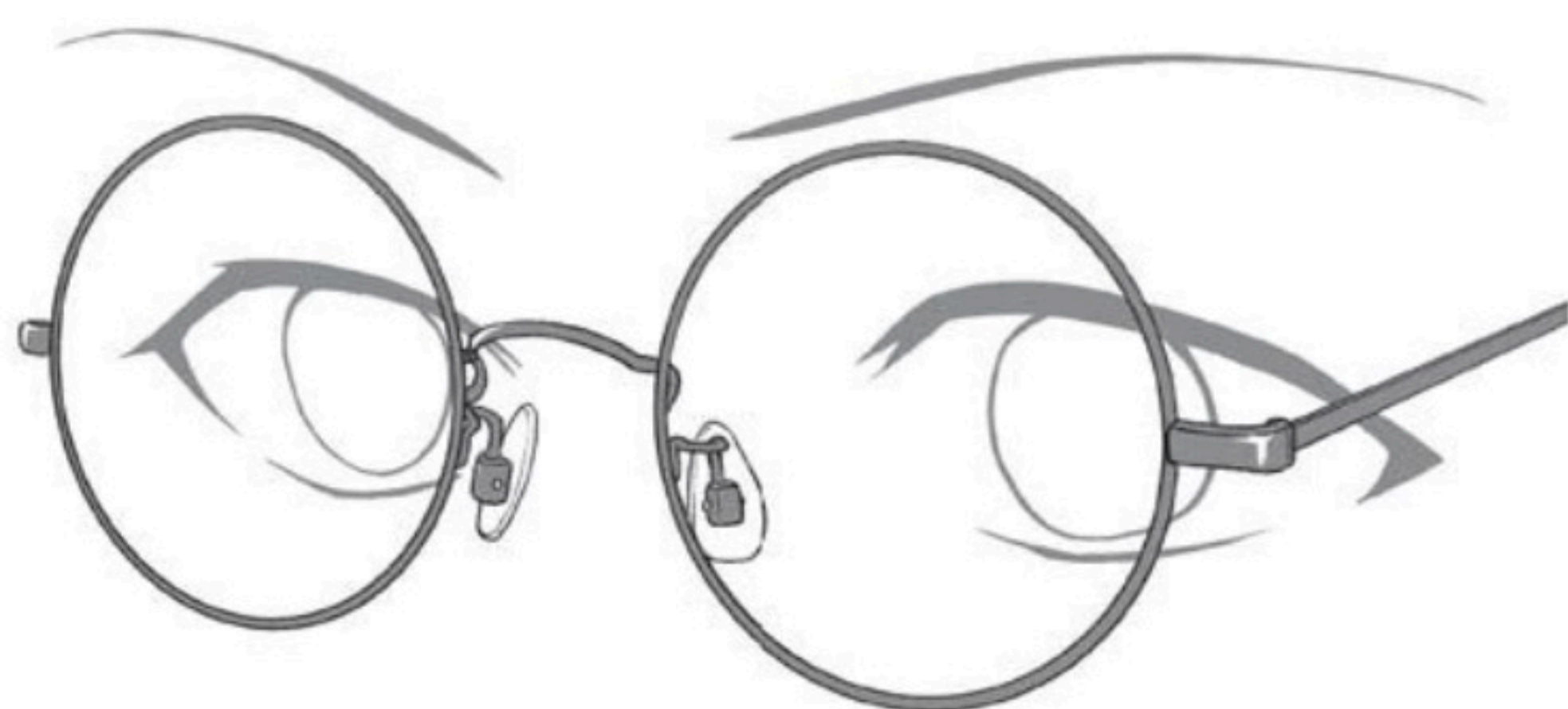
細い金属のフレームは、やや硬いイメージが出るため、真面目なタイプのキャラクターに合います。

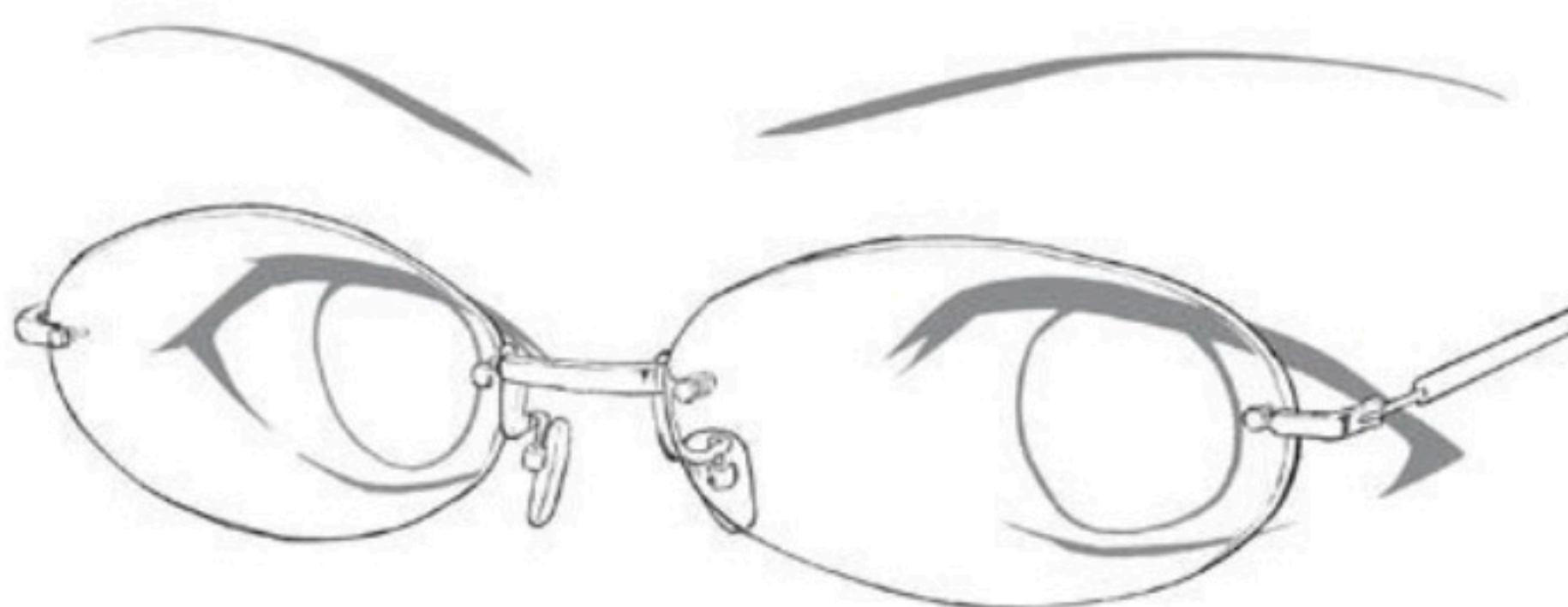
セルフレーム（スクエア型）

プラスチックの素材でできたセルフレームのメガネも定番の一つです。四角いスクエア型は、知的なキャラクターに似合います。

セルフレーム（ボストン型）

レトロな雰囲気もある楕円形のセルフレームも人気があります。フレームの存在感が強いので、メガネを強調したキャラクターデザインになりやすいです。

アンダーリム

一部のフレームがないタイプのメガネは、キャラクターの目の描画を邪魔せずにメガネを描けるので、イラストに使いやすいタイプです。

メタルフレーム（ラウンド型）

丸メガネとも呼ばれる丸型のメガネ。おしゃれな若者のイメージもありますが、インパクトがある形なのでクセのあるキャラクターに合うでしょう。昔からあるデザインなので文豪やアーティストがかけているイメージも根強くあります。

縁無し

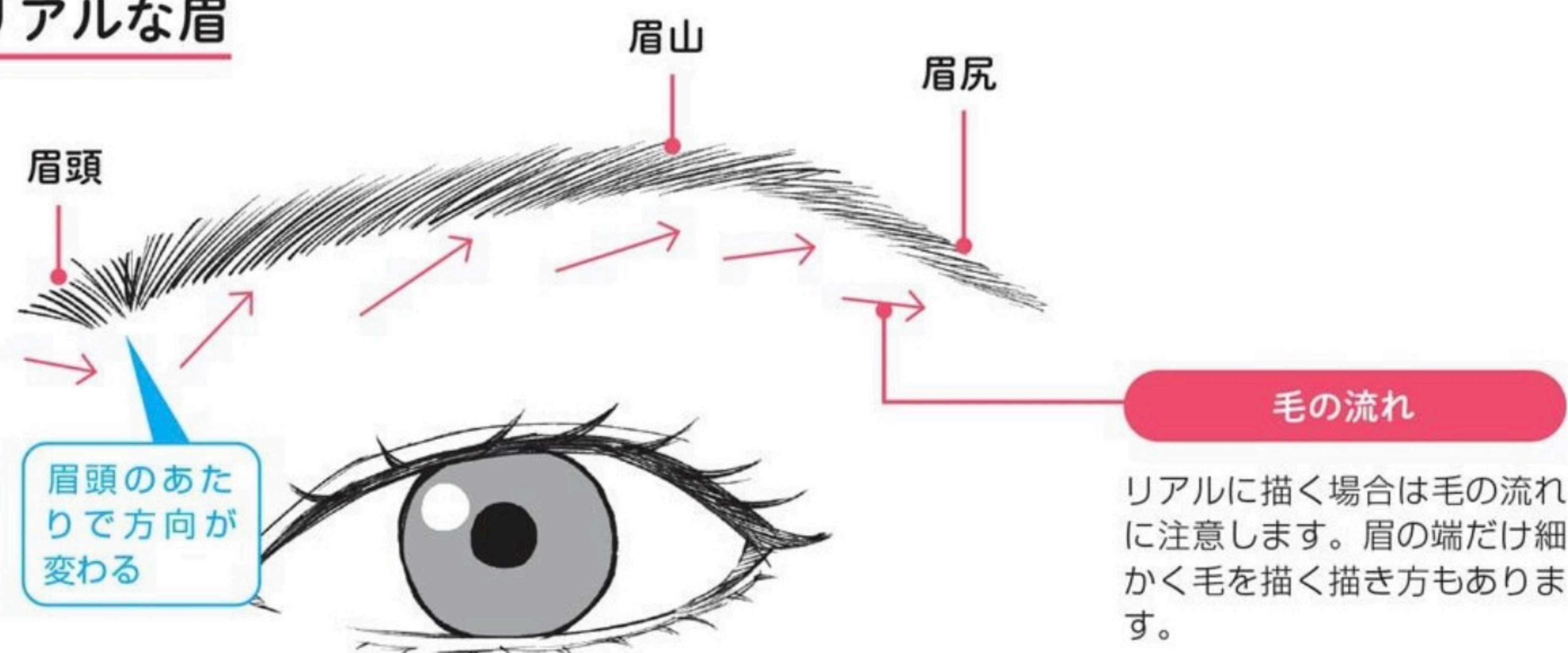
縁無しメガネは、顔の印象がメガネに邪魔されないのが特徴です。レンズ周りのフレームがないので、描くのが難しく、メガネとして表現しにくいタイプです。

眉の基本と描き分け

眉のリアルとデフォルメ

キャラクターイラストの眉は、毛の流れなどは省略し、りんかくを縁取るように描くのが基本です。眉の内側を眉頭、カーブした部分を眉山、外側を眉尻と呼びます。

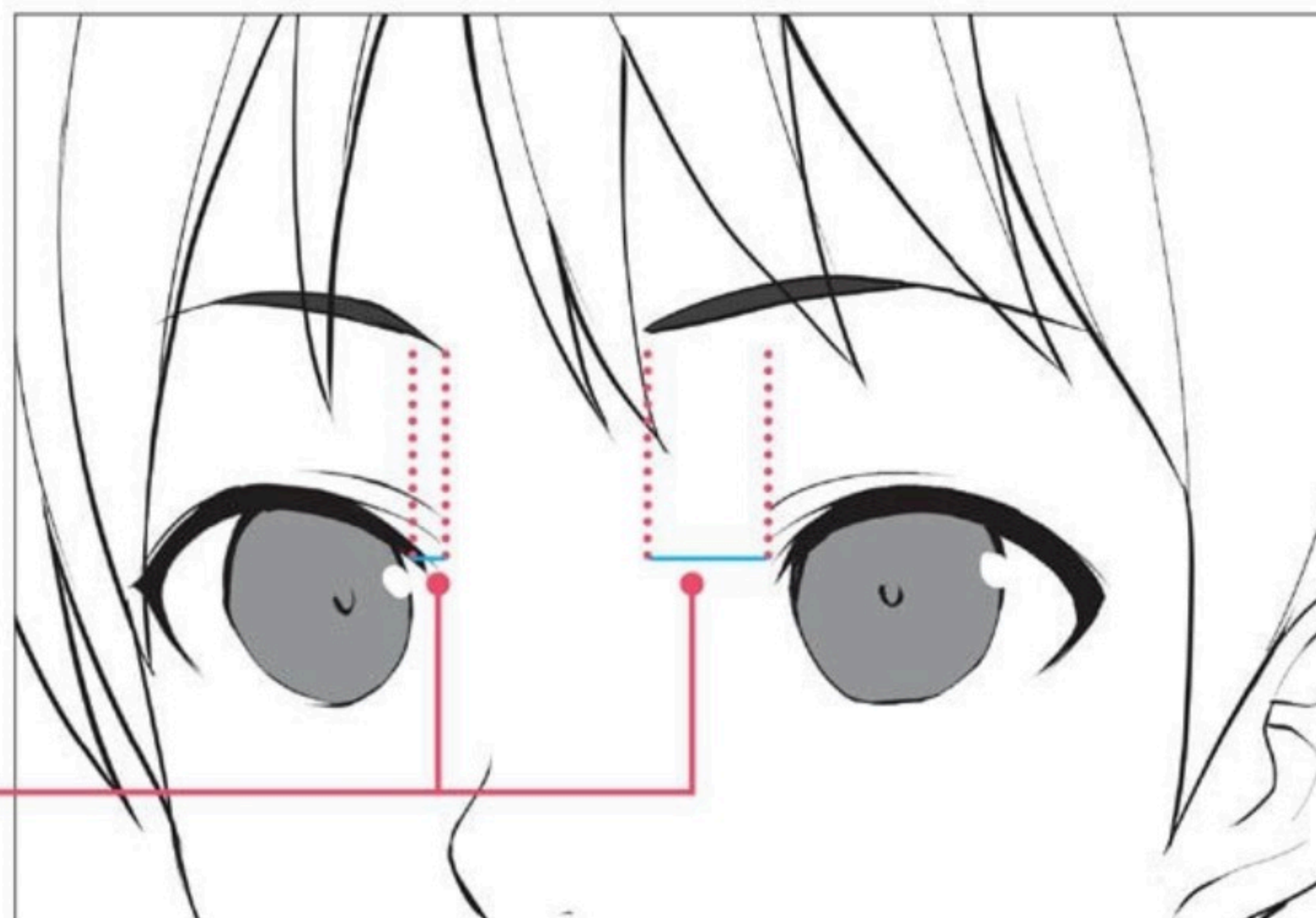
リアルな眉

リアルに描く場合は毛の流れに注意します。眉の端だけ細かく毛を描く描き方もあります。

デフォルメした眉

キャラクターイラストによくあるデフォルメされた眉は、眉頭のほうを太めに、だんだんと細くなるように描くのが基本です。

眉の幅

眉の幅は、目の幅よりも少し広いのが平均的です。位置としては、眉頭を目頭よりやや内側にするのが基本です。

ナナメのアングルではパースがかかるため、手前と奥で眉頭と目尻の位置関係が変わります。

眉と目の間隔

眉と目の間隔でどんなふうに印象が変わるか見てみましょう。

眉と目が近い男性

眉と目が近いとりりしい印象になります。かっこいい男子キャラに多い描き方です。

眉と目が離れた男性

眉と目が離れるとまぶたが厚く見えます。少しとぼけた印象になるためクセのある人物に合います。

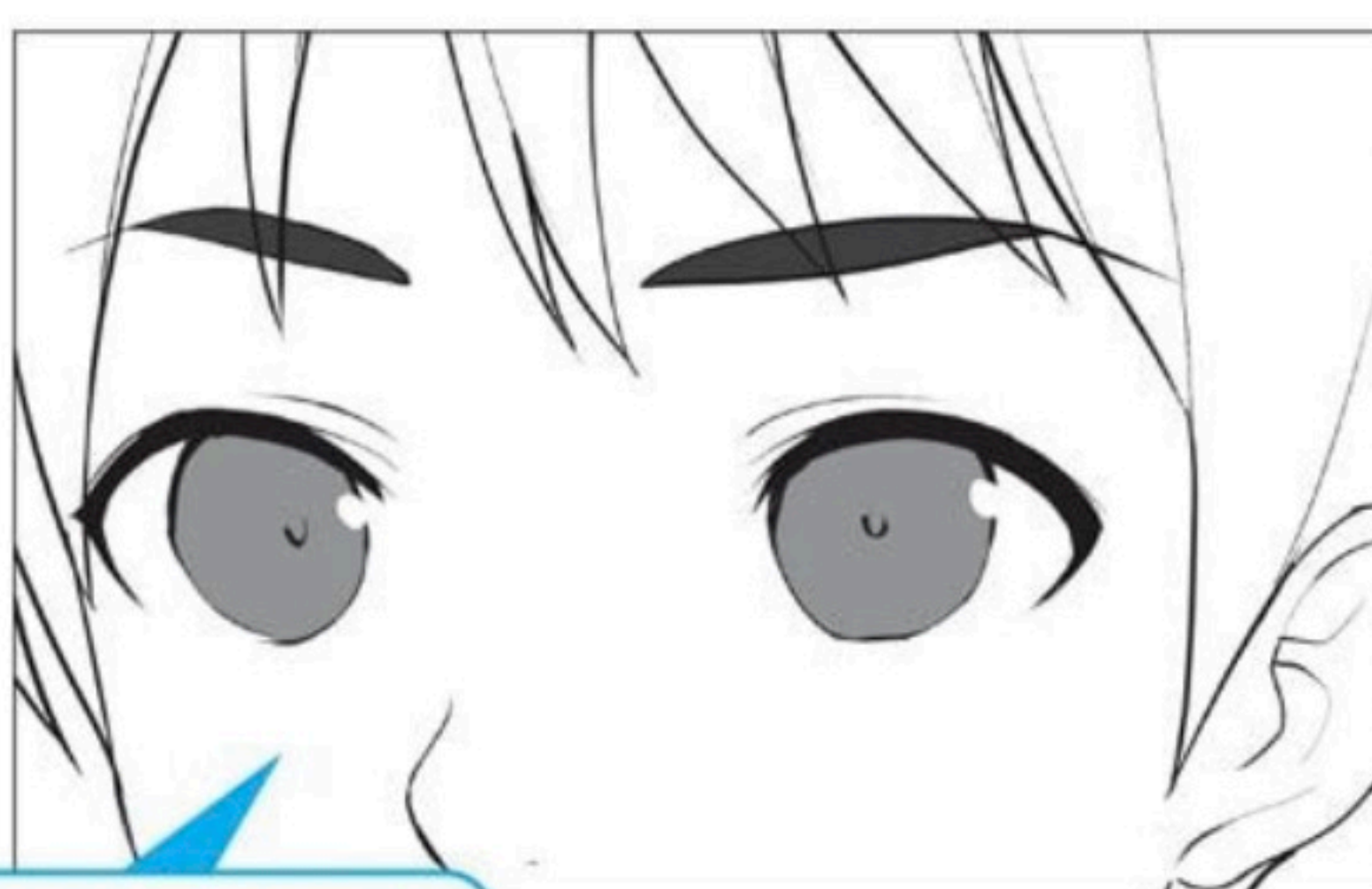
眉と目が近い女性

眉と目を近くするとキリッとした感じになるため気が強い雰囲気が出ます。

眉と目が離れた女性

やわらかさや優しい印象を出すときは眉を目と離して、弧を描く眉にするとよいです。

細い眉と太い眉

眉の太さでもキャラクターの印象は変わります。細い眉と太い眉の違いを見てみましょう。

細眉

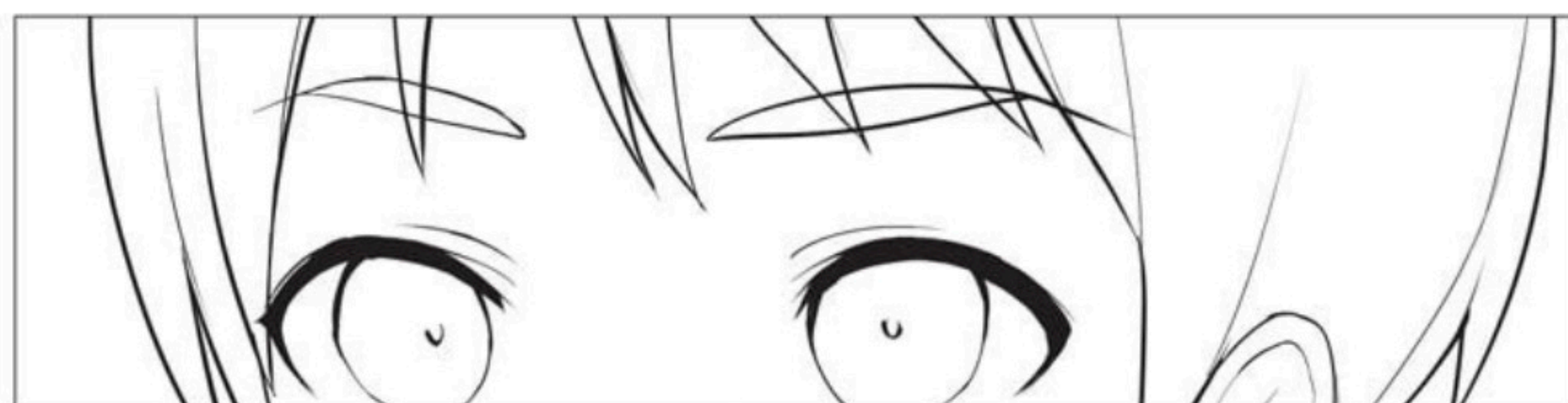
細眉を基本にして、眉を強調しない絵柄も多いです。１本線で描いてしまうか、もしくは眉頭のほうだけ少し厚くして描きます。

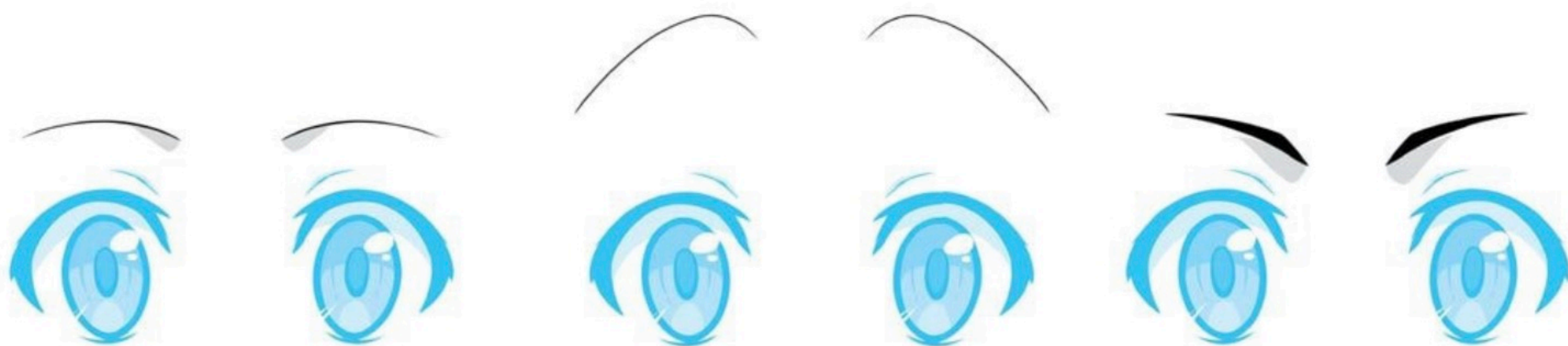
中太眉

細眉よりも存在感のある眉になります。眉頭から眉山の間を太らせ、眉尻に向けて細くなっていくように描くのが基本です。

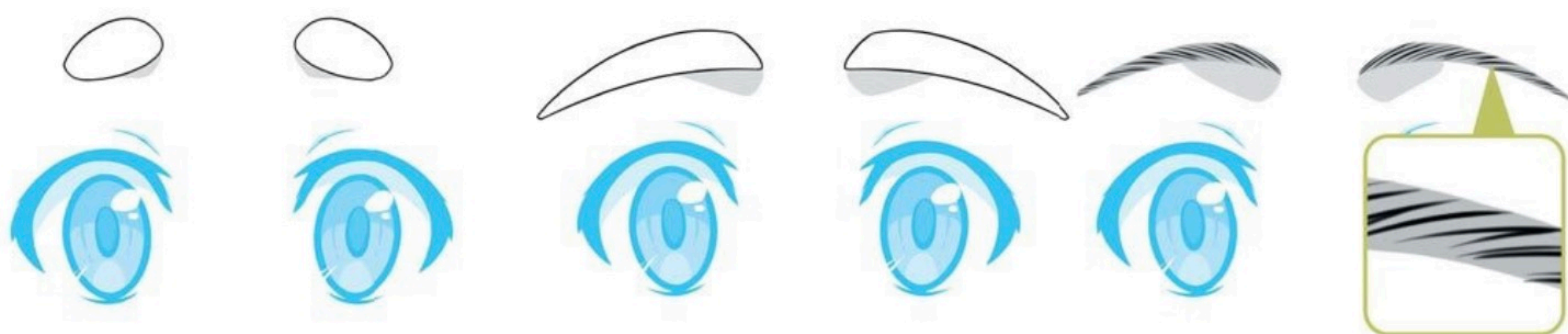
太眉

太くするほど眉の印象が強くなります。豪快さや生命力の強さを表現するのに向いています。

眉の描き順

細い眉なら１本線で描けますが、太い眉の場合は、りんかく線を描いてから、中を塗りつぶすとよいでしょう。

可愛いキャラに見る眉のパターン

ノーマルな印象がある、ゆるいカーブの眉です。

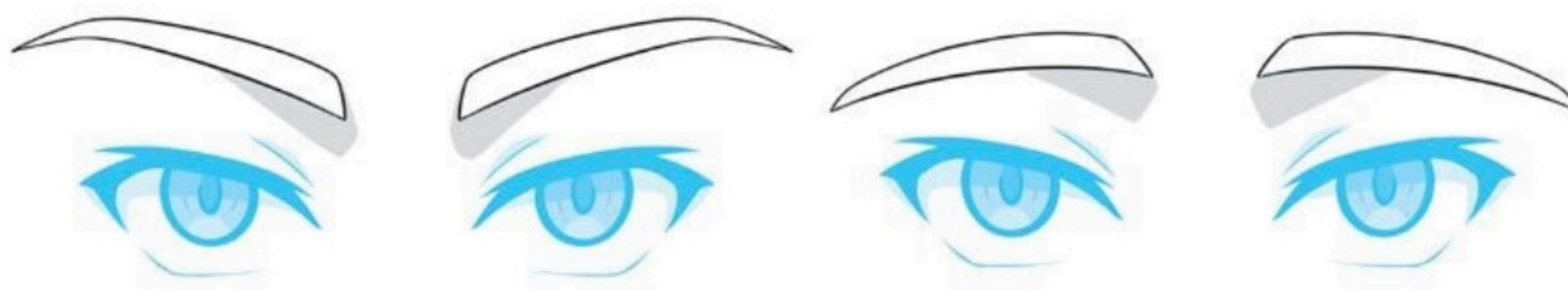
大きな山型の眉です。優しい雰囲気が出ます。

ツリ上がった強気な感じのする眉です。

平安時代の貴族のような短く太い眉は個性的なキャラクターに。

太眉は、少し眉にアクセントを置いた顔になります。

地を薄い色で塗り、毛の流れの線を入れる描き方もあります。

かっこいいキャラに見る眉のパターン

眉山がぐっと上がるタイプの眉は、りりしい雰囲気が出ます。知的なキャラは細眉が似合います。

太い眉は男性的な印象を強くすることができます。

眉尻がぐっと上がった短い眉は、短気なキャラクターに似合いそうです。

Point

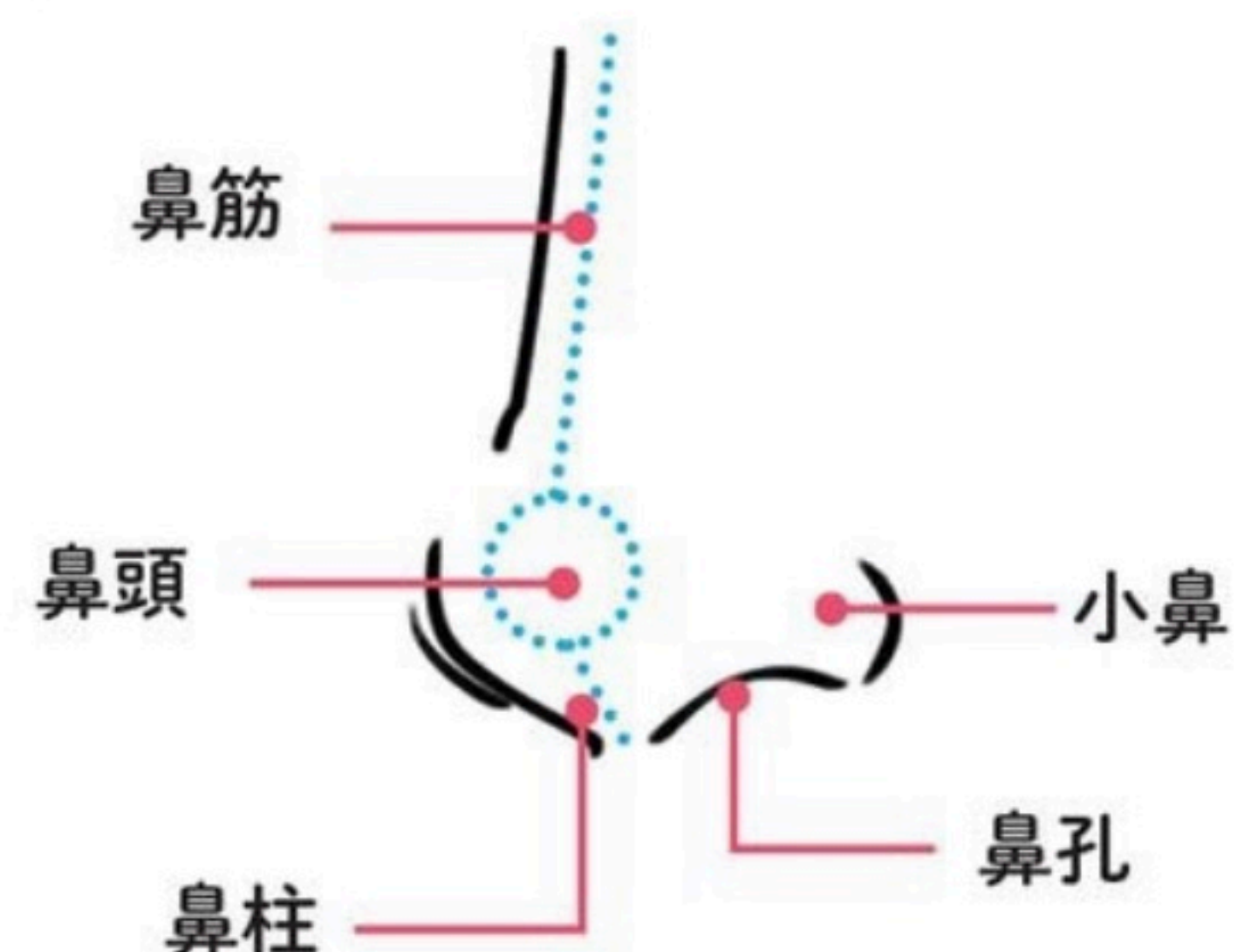
豪快キャラに

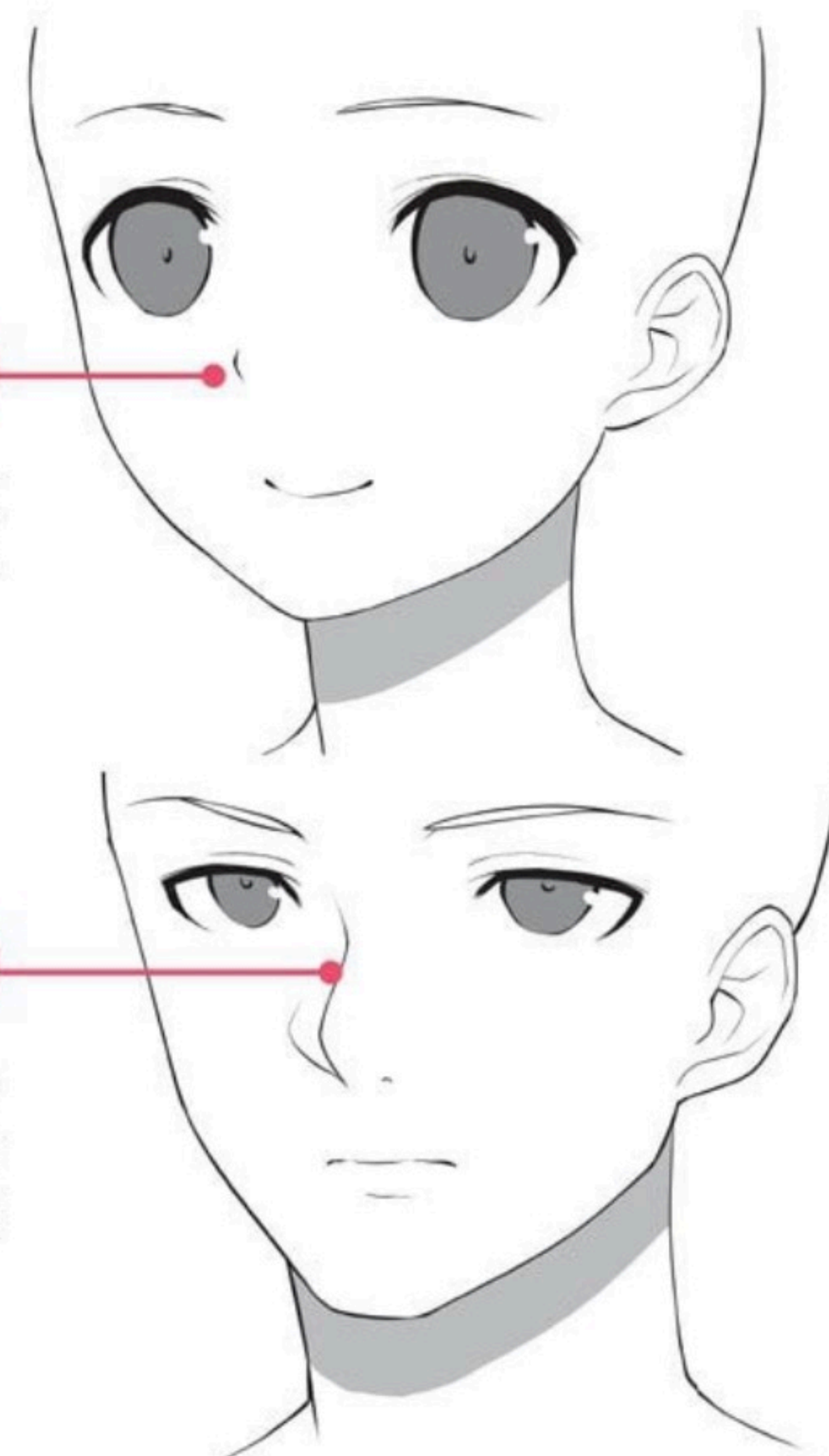
眉を極太にすると豪快さを強調したキャラクターを表現できます。

鼻の基本と描き分け

鼻は目立たせない

キャラクターイラストにおいて最も省略されがちなパーツが鼻です。鼻を目立たせるとかっこいい、もしくは可愛い顔になりにくいためです。特に可愛いキャラクターの場合は小さく目立たないように描きます。

鼻筋
鼻頭
小鼻
鼻孔
鼻柱

点で描く鼻

可愛いデフォルメにするため、女の子の鼻は点で描かれることが多いです。

Point

小鼻は強調しない

小鼻が描かれていると鼻が横に広がる感じに見えるため、省略されることが多いです。

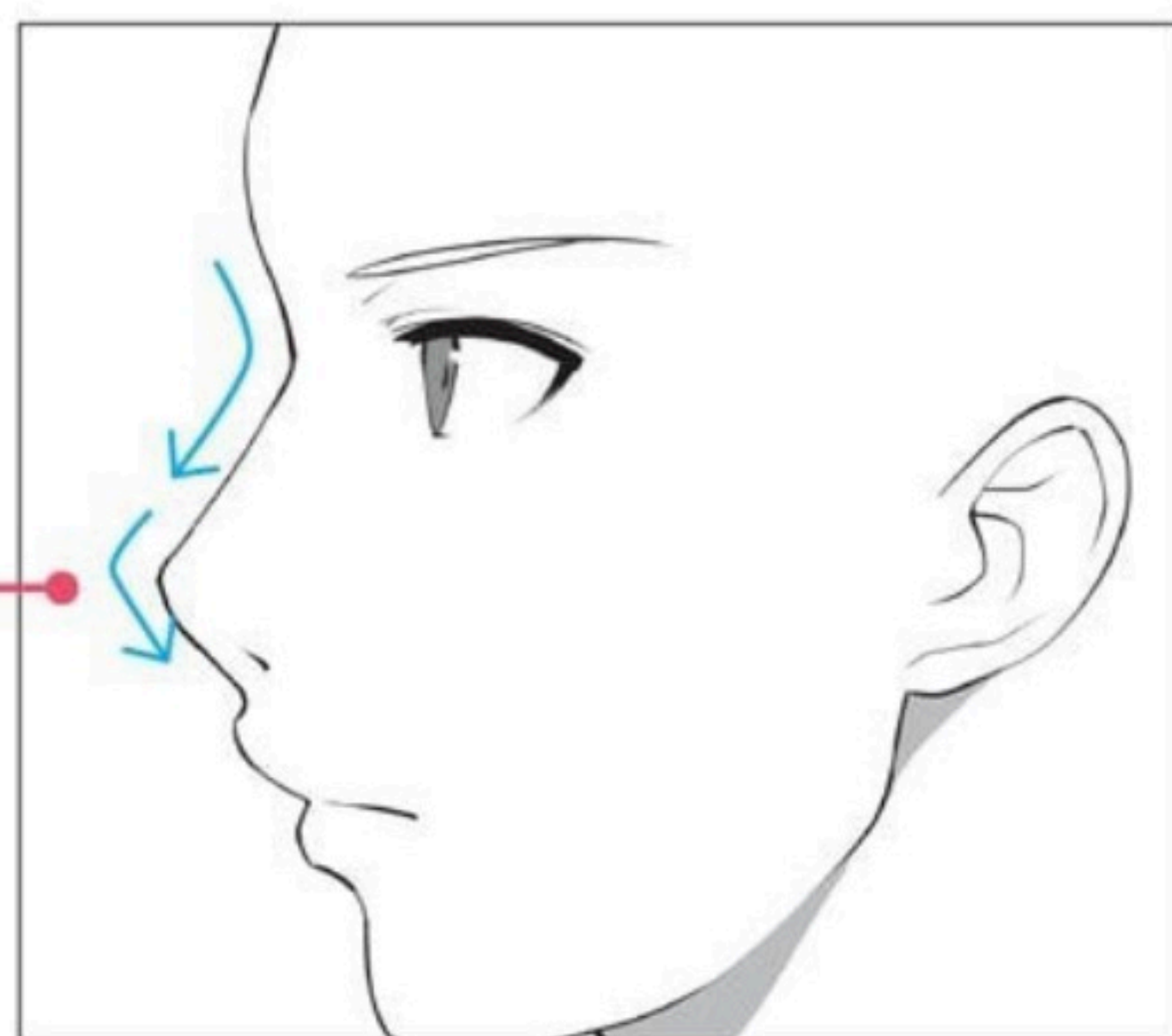
鼻筋をかっこよく

かっこいい男子は鼻筋を描きしっかりとした鼻を表現します。シャープな線でかっこよく描くとよいでしょう。

鼻のカーブ

鼻が作るカーブは、高い鼻だと角張り、低い鼻では丸みを帯びた曲線にするとよいでしょう。

鼻頭はとがらせる

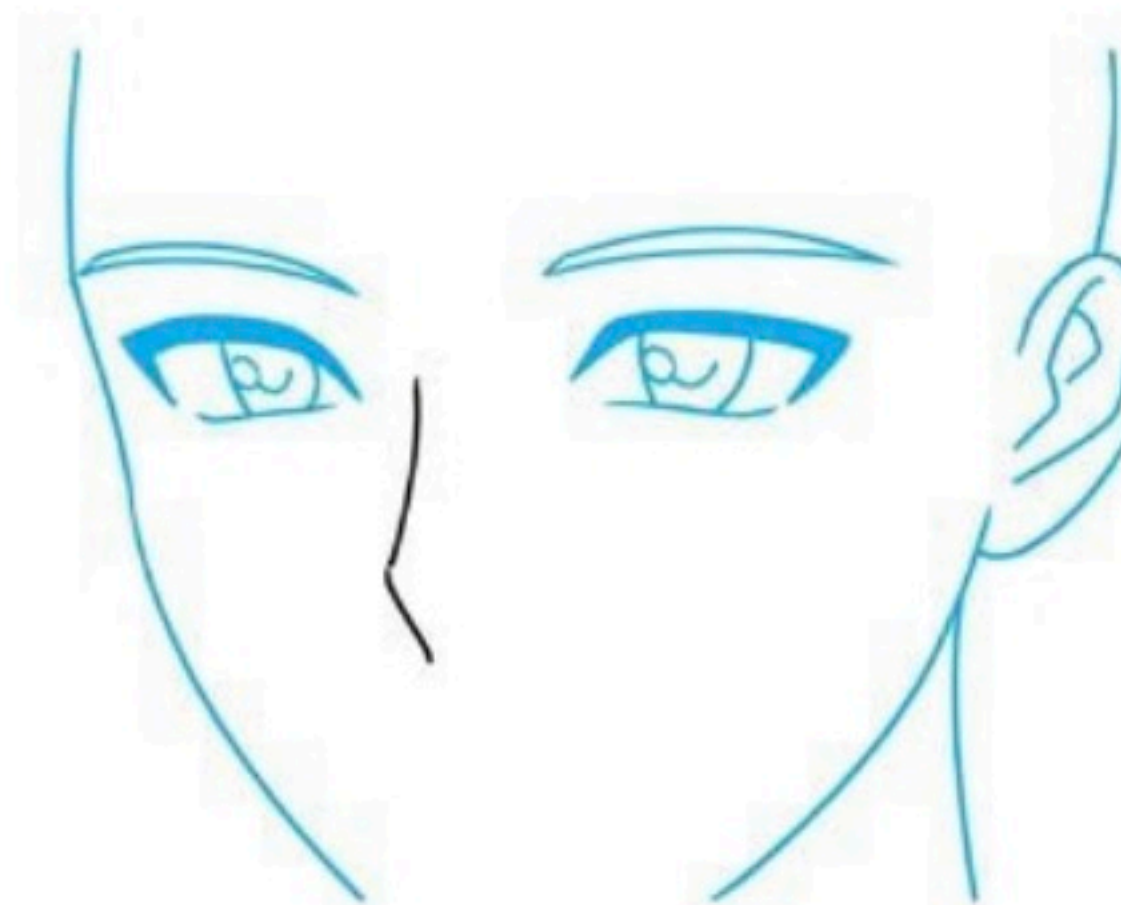
現実の鼻頭を横から見ると、少し丸みを帯びていますが、キャラクターイラストではとがらせてすっきりした印象にするのが主流です。

高くしっかりした鼻は、鼻の根元のカーブをやや鋭く描きます。

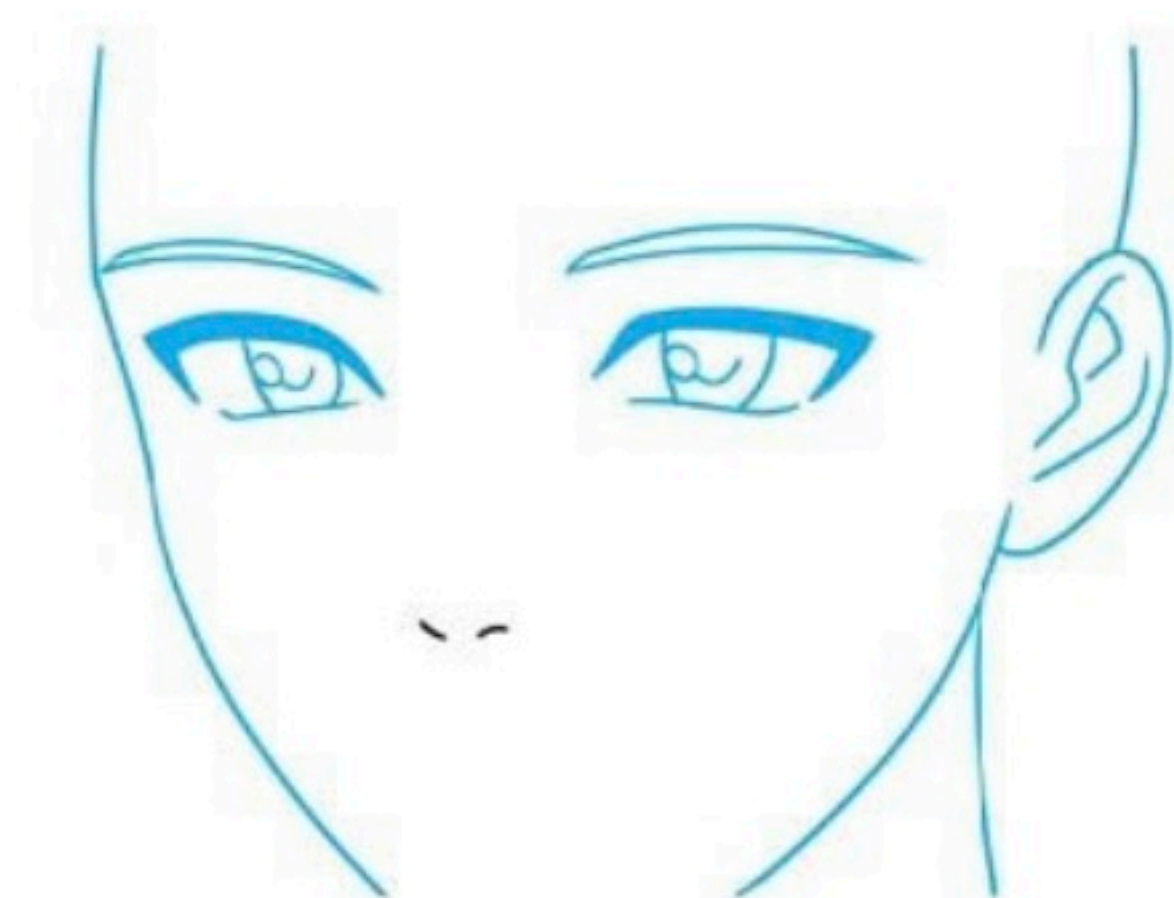
低い鼻は、なめらかな曲線でカーブを描きます。

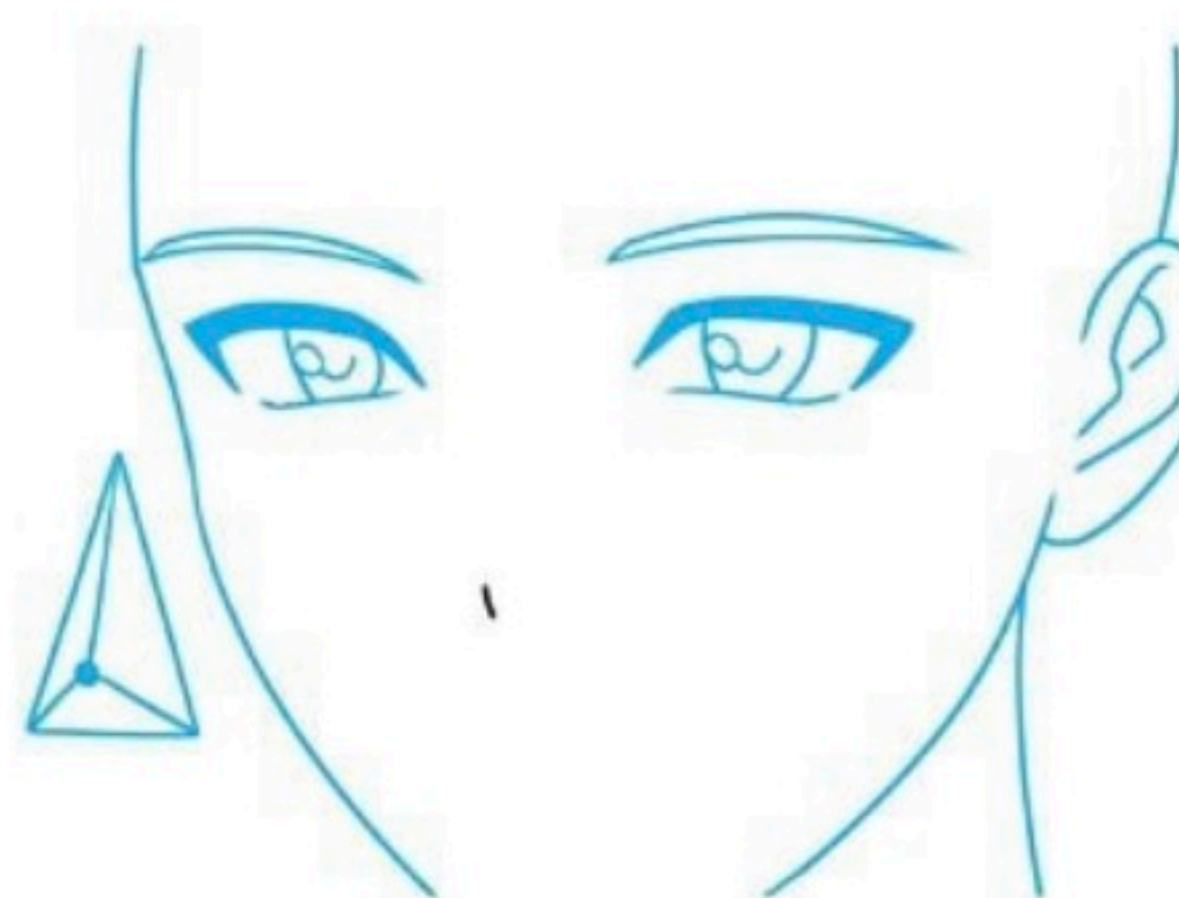
省略のパターン

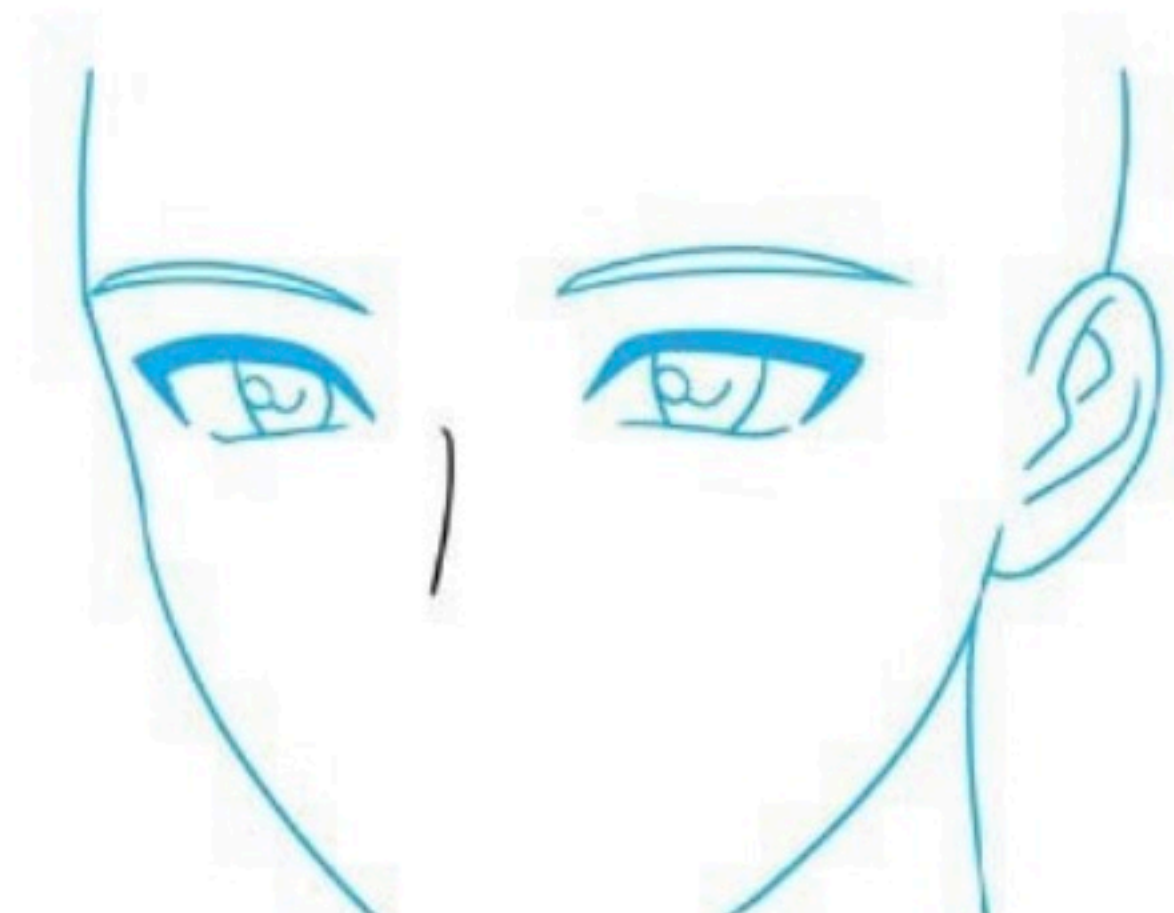
デフォルメを抑えて省略しないイラストと、省略したパターンを比べてみましょう。

省略しない

鼻の形を省略せずに描いたイラストです。

くの字型

鼻筋と鼻柱を１本線で描いたようなデフォルメです。

穴だけ型

鼻孔だけを描き、ほかは省略する描き方です。

点型

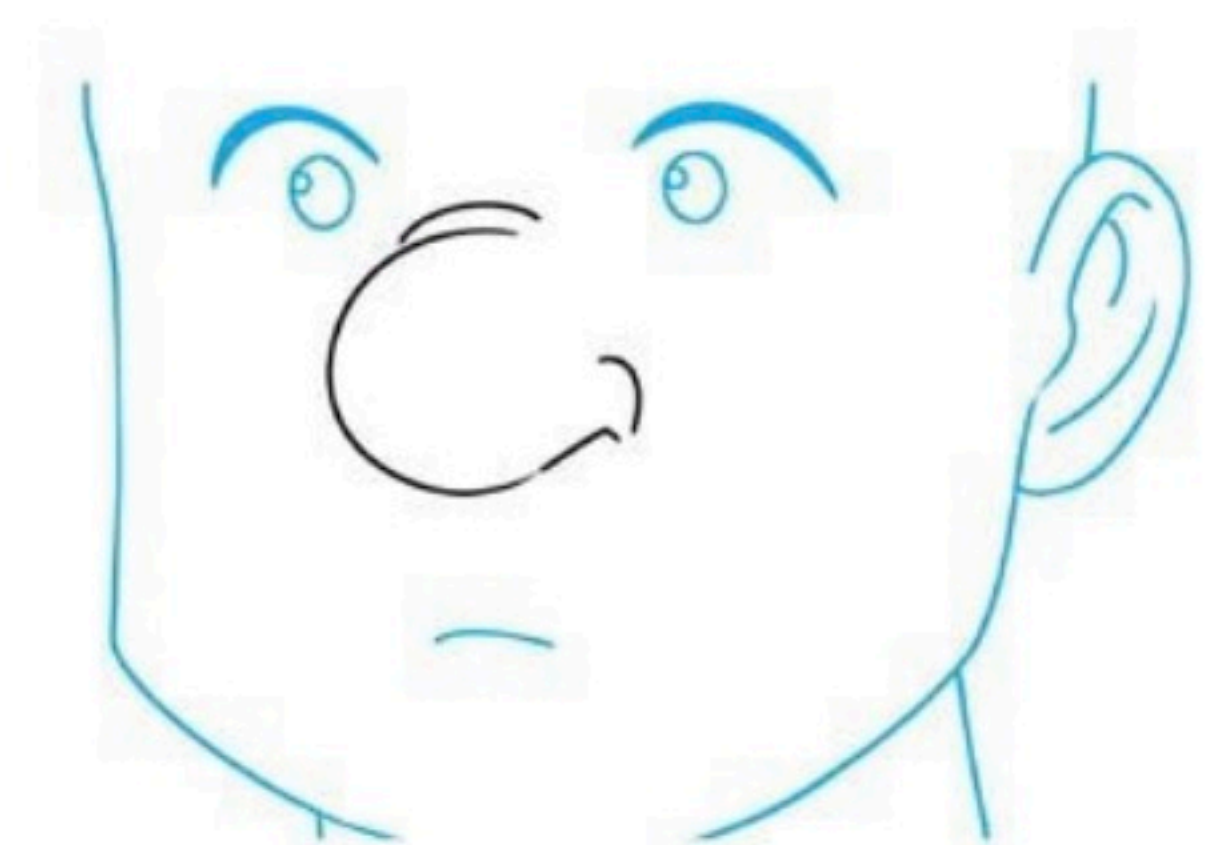
点で描く場合は鼻頭に置くような感じで描きます。

鼻筋だけ型

鼻筋だけを描くデフォルメも鼻の存在感が薄い描き方です。

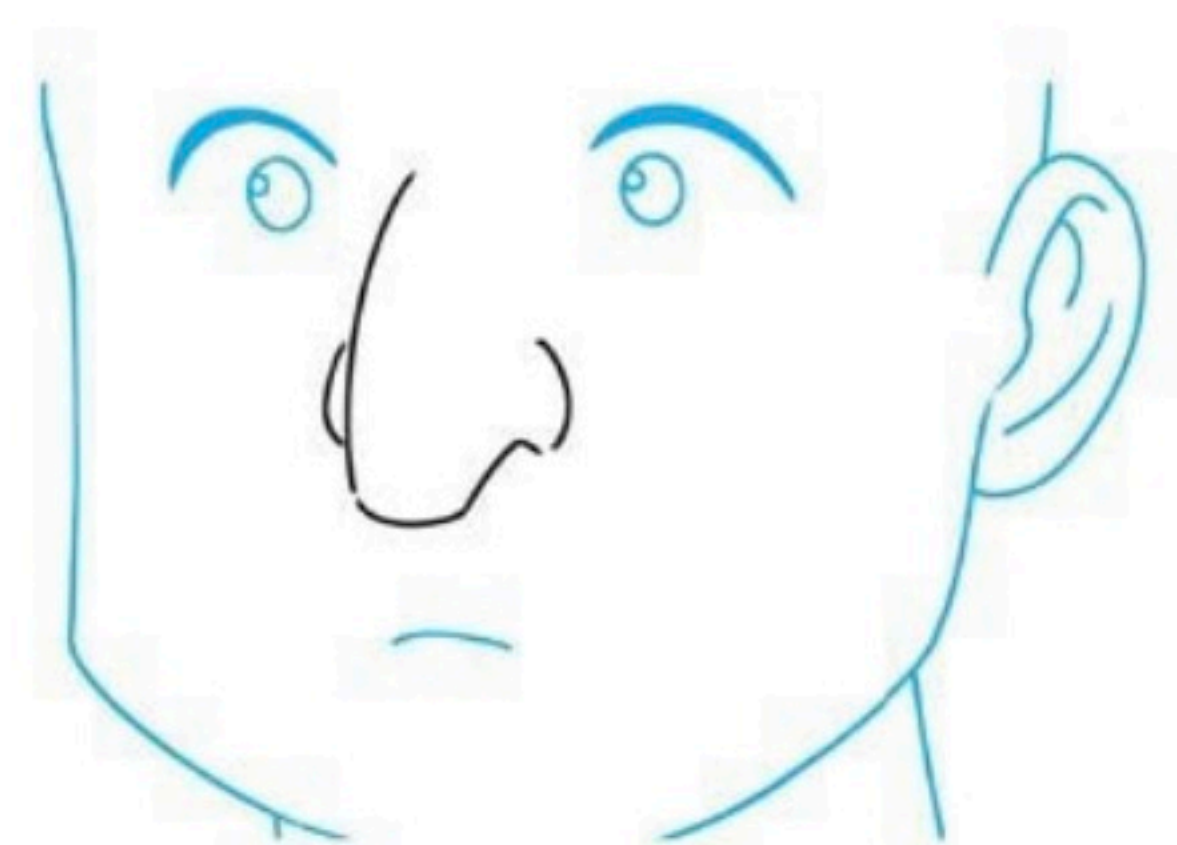
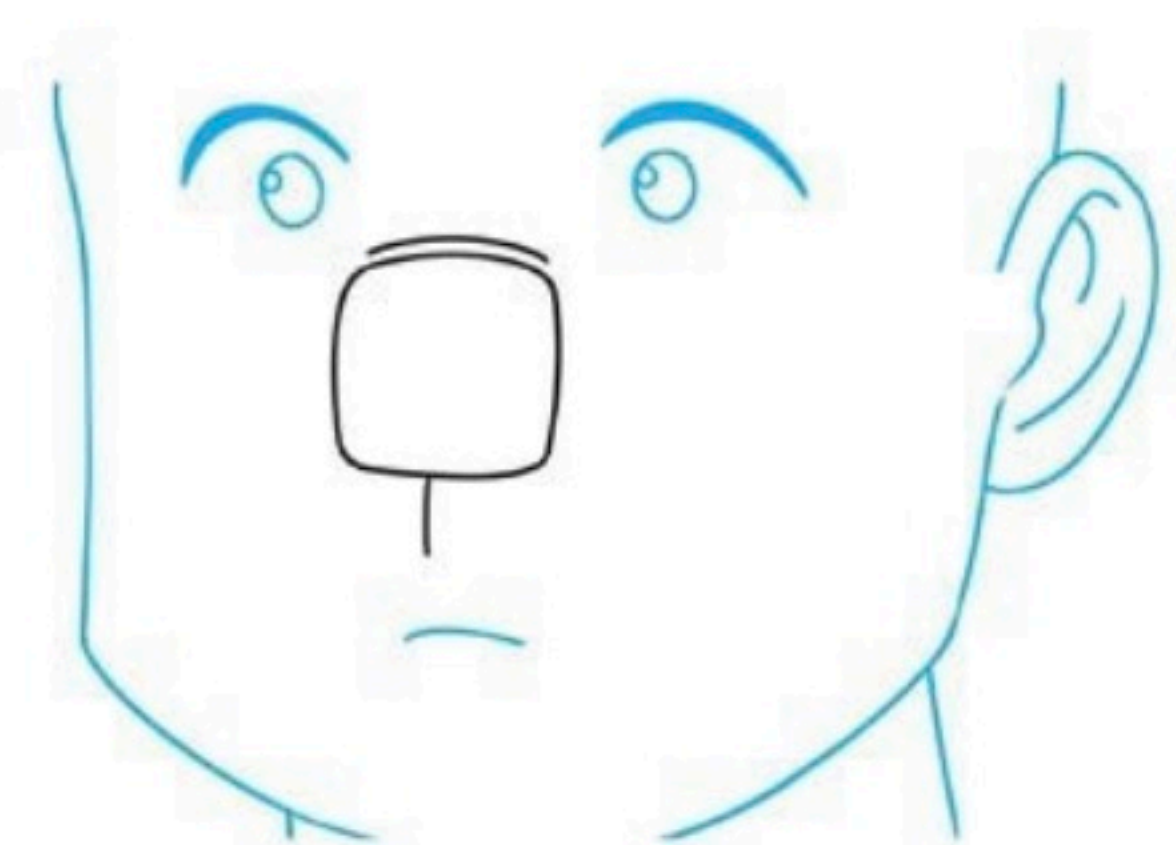
影だけ型

奥のほうや鼻の下などにできる影だけで表現します。

鼻で個性を出す

鼻は顔の中心にあるため、大きくするととても目立ちます。鼻にポイントを置くと個性的なキャラクターを作りやすくなります。

ふうせん型

丸く大きな鼻は親しみやすい感じを演出できます。

鷲鼻型

高い鼻を描くときに、鷲鼻にするとより立派な感じがします。

四角型

記号的な鼻はユーモラスな雰囲気が出ます。

口の基本

口の動き

口は表情を作る大事な要素の１つで、ほかの部位に比べて動きが大きいのが特徴です。
口を開くときは、耳の下あたりを軸にアゴを下に動かします。これは、頭蓋骨の下顎骨が可動して口が開かれるためです。

口を開いたときの動き

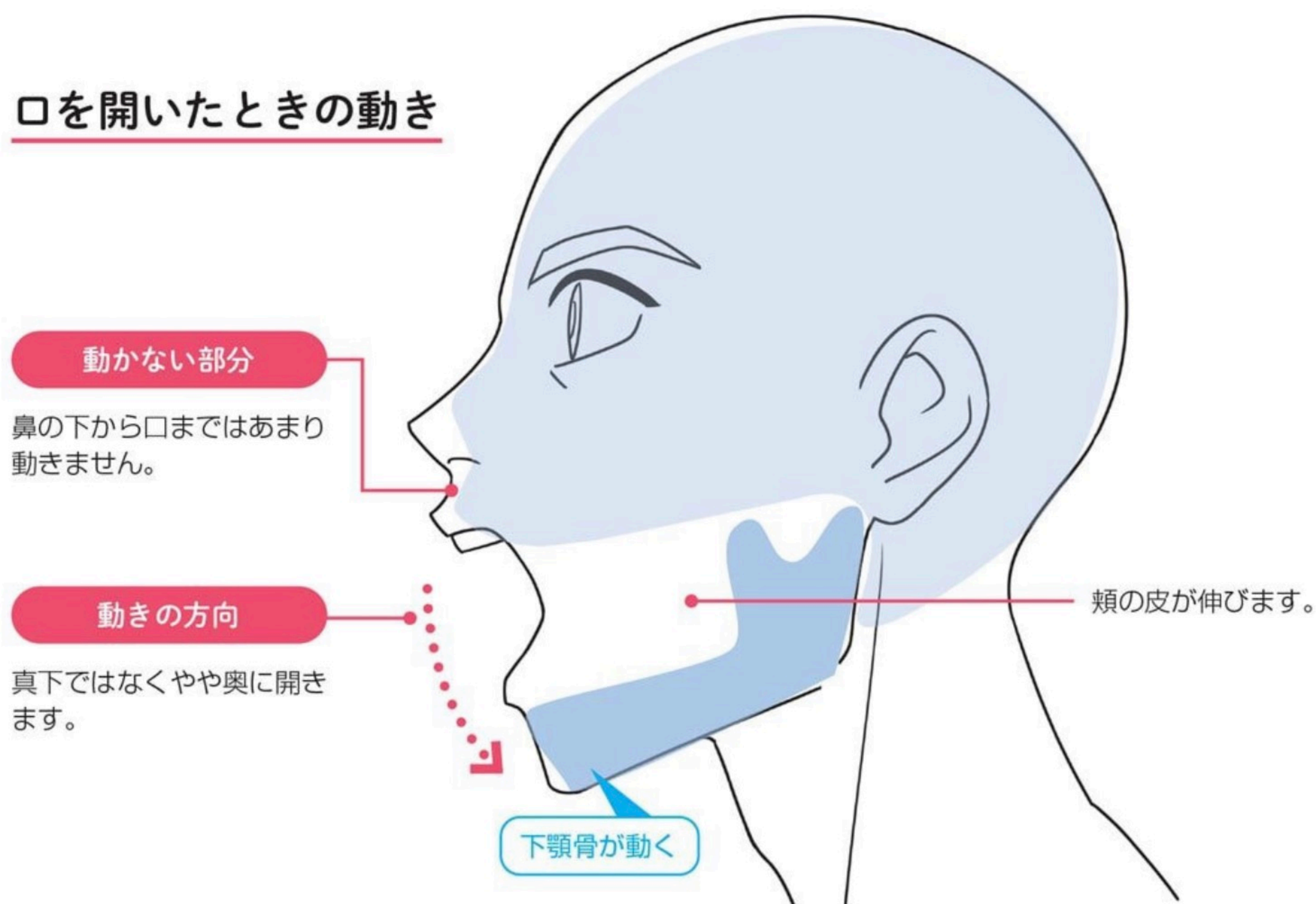
動かない部分

鼻の下から口まではあまり動きません。

動きの方向

真下ではなくやや奥に開きます。

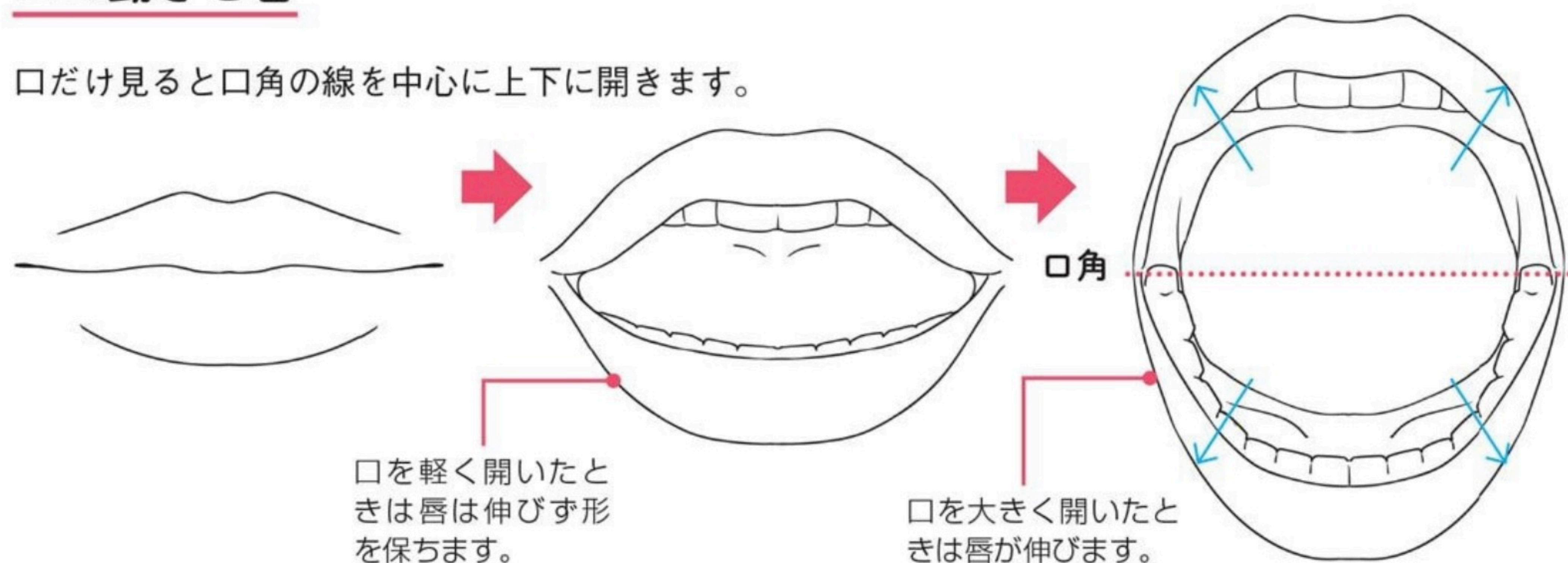
下顎骨が動く

頬の皮が伸びます。

口の動きと唇

口だけ見ると口角の線を中心に上下に開きます。

口角

口を軽く開いたときは唇は伸びず形を保ちます。

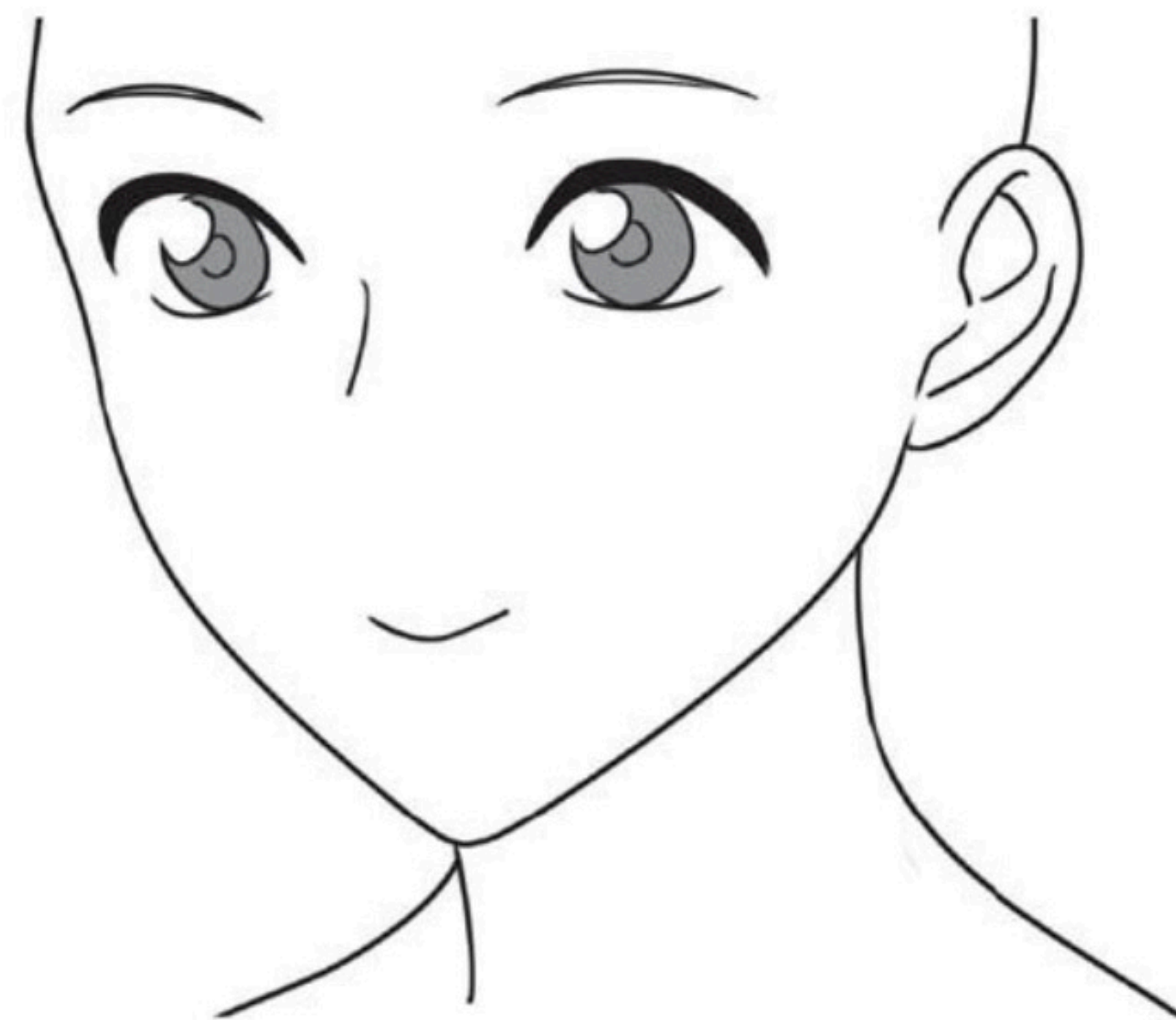
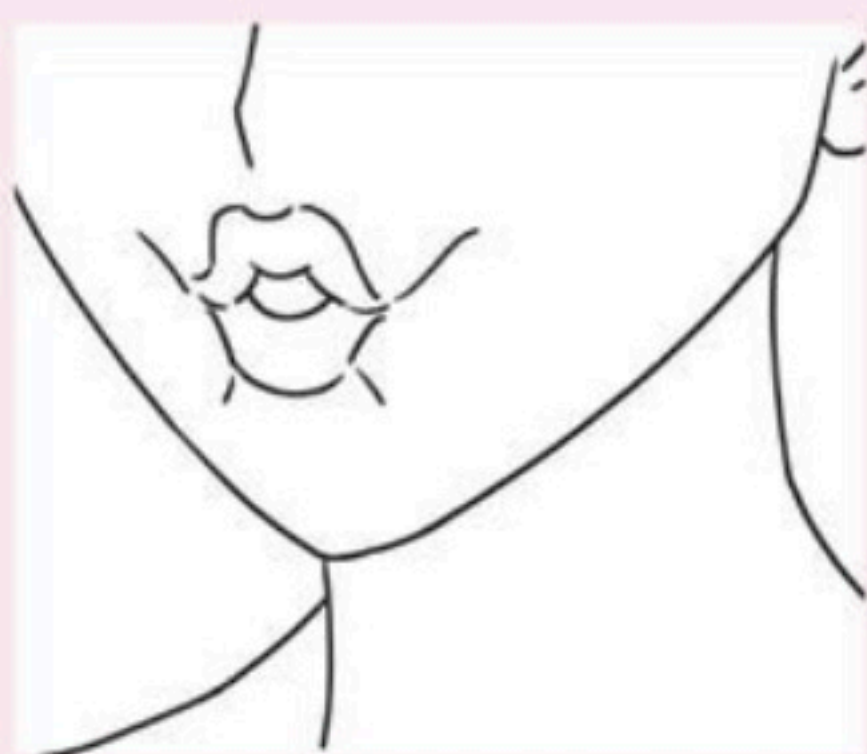
口を大きく開いたときは唇が伸びます。

口の大きさ

口の大きさでどのように顔の印象が変わるかを解説します。

大きい口

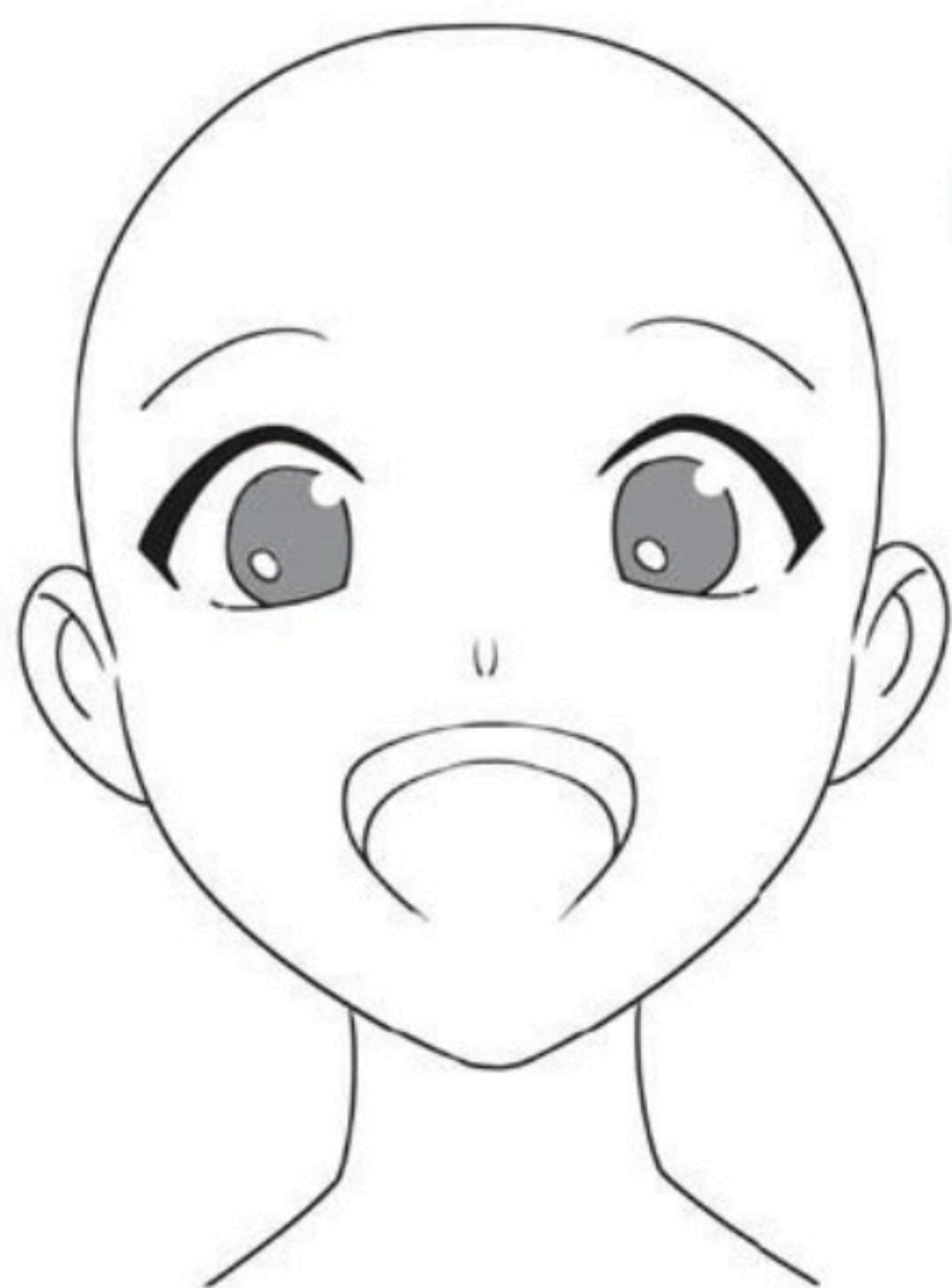
大きい口はエネルギッシュな印象を強めます。下唇の筋を描くと唇の厚さを表現できます。

小さい口

可愛いキャラクターの小さい口は、細部を省略し表情がわかる程度の最低限の線で描く方法があります。

Point

可愛い口はリアルにしない

リアルな口の動きを追求すると、可愛さが薄れる場合があります。可愛さを出す場合は口の動きの細部を描きすぎないようにするとよいでしょう。

口のデフォルメ

口を大きくデフォルメするときは思い切り形を歪める場合があります。

元気に開いた口

大きくデフォルメする場合、形が歪むほど大きく口を開いて描くと元気に笑ったり叫んだりしているような表現になります。

横顔のデフォルメ口

横顔の見えている面だけで完結するように描く描き方があります。

歯と舌

歯は省略して描く

歯は、野性味を感じさせる部位のため、１本１本描くと過剰に生々しくなってしまいます。キャラクターイラストの歯は、省略してまとめて描くのがセオリーです。

上の歯が大事

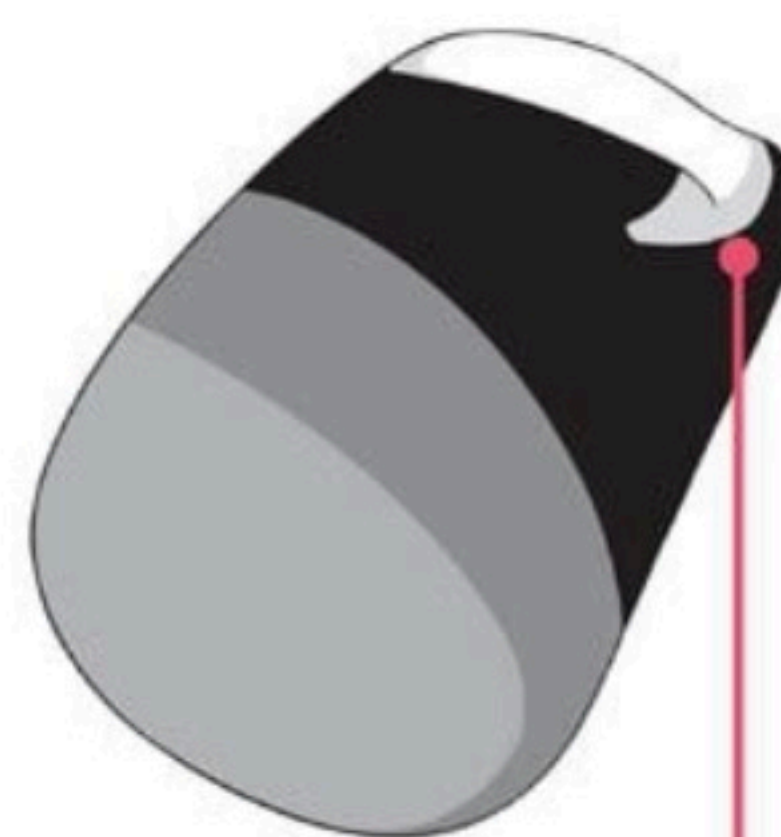
上の歯のほうが下の歯よりもやや前に出て目立ちやすく、下の歯は隠れることが多いので、まずは上の歯を描いて必要があれば下の歯を描くようにするとよいでしょう。

歯の厚みを描く

歯の１本１本を省略しまとめて描く場合、歯の厚みを感じさせるように描くことで立体感が出ます。

Point

描かないほうがよいことも

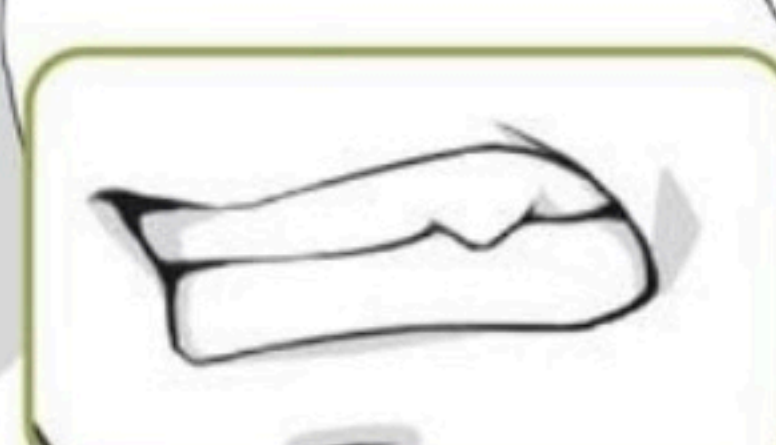
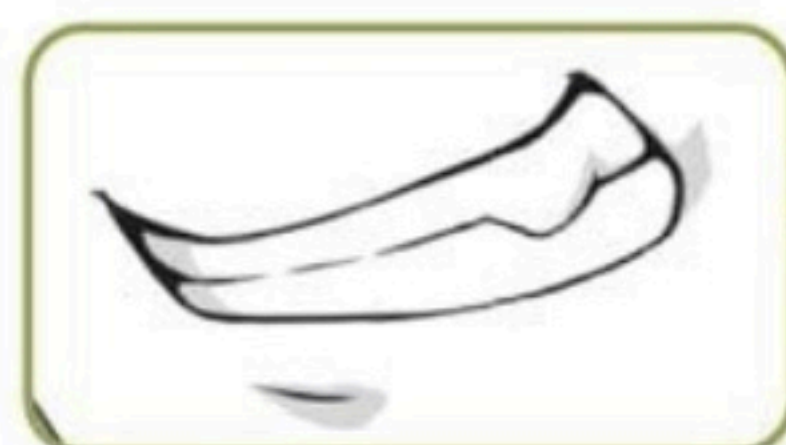
美少女キャラなどの口を小さく描く場合は、歯を一切省略したほうがすっきりと見やすくなります。

アオリの歯

アオリのアングルでは、上の歯の奥まで見せるように描きます。

フカンの歯

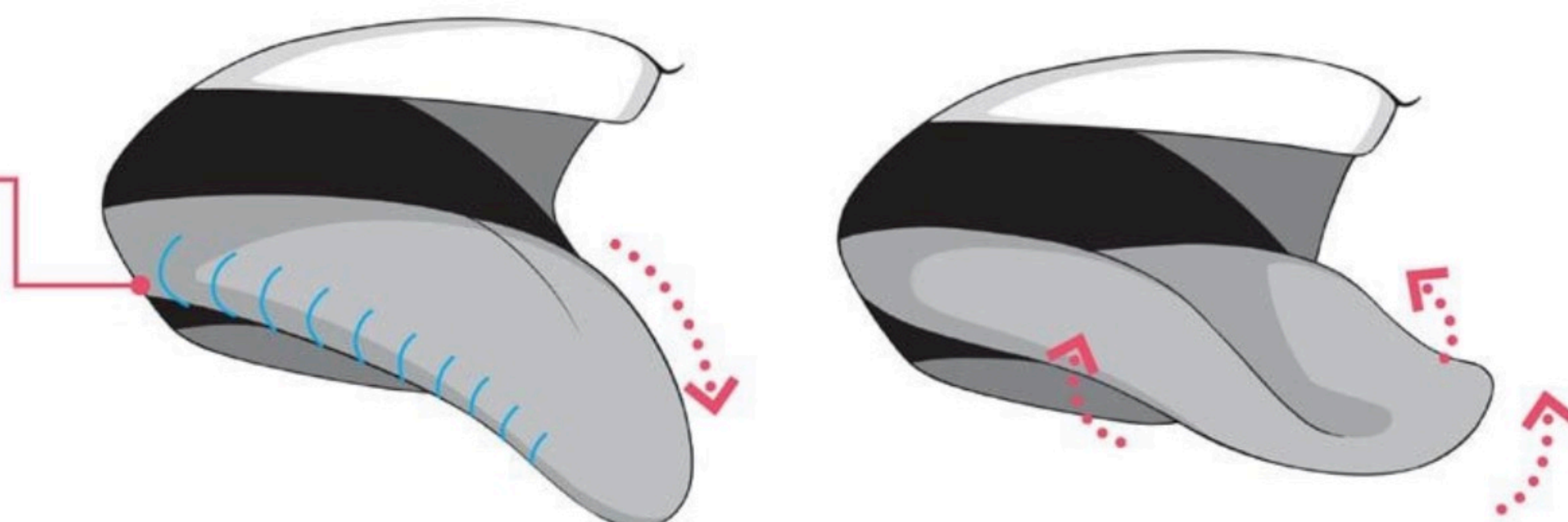
フカンのアングルでは、隠れがちな下の歯がよく見えるようになります。

歯を合わせる表現

歯を見せて笑う表情や、食いしばるように歯をむき出しにした表情では、一部ギザギザした部分を作るように描くと、しっかり上下の歯を合わせている雰囲気が出ます。

舌の厚みと動き

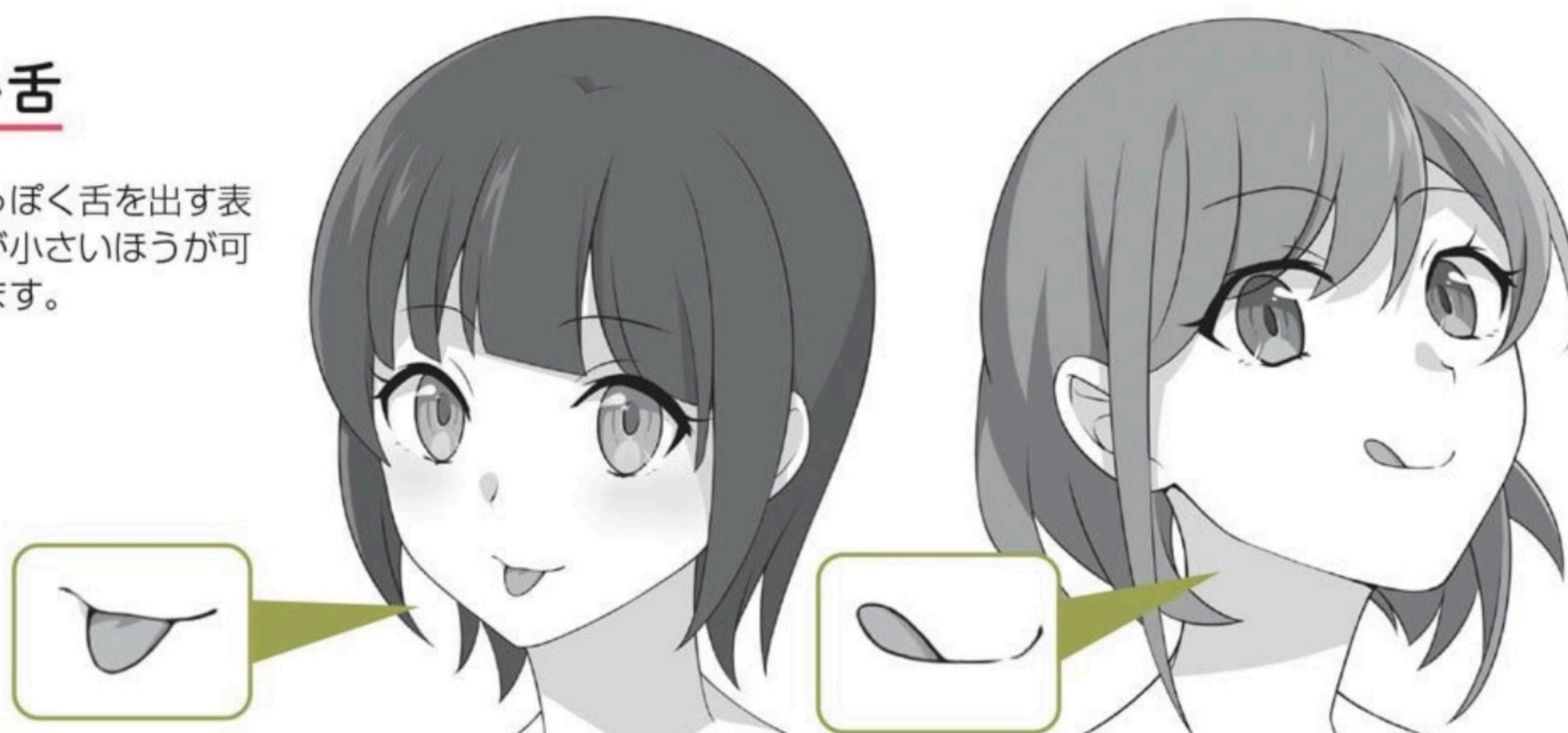
舌を出したイラストでは、舌は厚みを意識して立体感を出します。長く伸ばす場合は曲線的な動きで下にタレるように描きます。舌は筋肉がつまった部位なので、収縮して舌の先を巻くように動かしたり、中心をへこますように動かすことができます。

舌の厚み

舌の厚みは舌先より根元のほうが厚くなっています。

舌の省略

実際の舌は７～８センチほどあるのが平均的ですが、可愛くデフォルメされたイラストでは、現実のスケールを無視して小さく描くのが基本です。

可愛い舌

いたずらっぽく舌を出す表情は、舌が小さいほうが可愛く見えます。

舌を強調

舌を強調して見せたいときは大きめに描き、動きをつけたり舌の筋を入れたりするとよいでしょう。

舌の筋

耳の基本

出っ張りとへこみ

耳は複雑な形をしています。出っ張った部分とへこんだ部分を覚えると描きやすくなるでしょう。

へこみ
三角窩（さんかくか）
三角形にへこんでいて影になりやすい部分があります。

へこみ
外耳孔（がいじこう）
耳の穴です。最も暗い影になりやすい部分です。

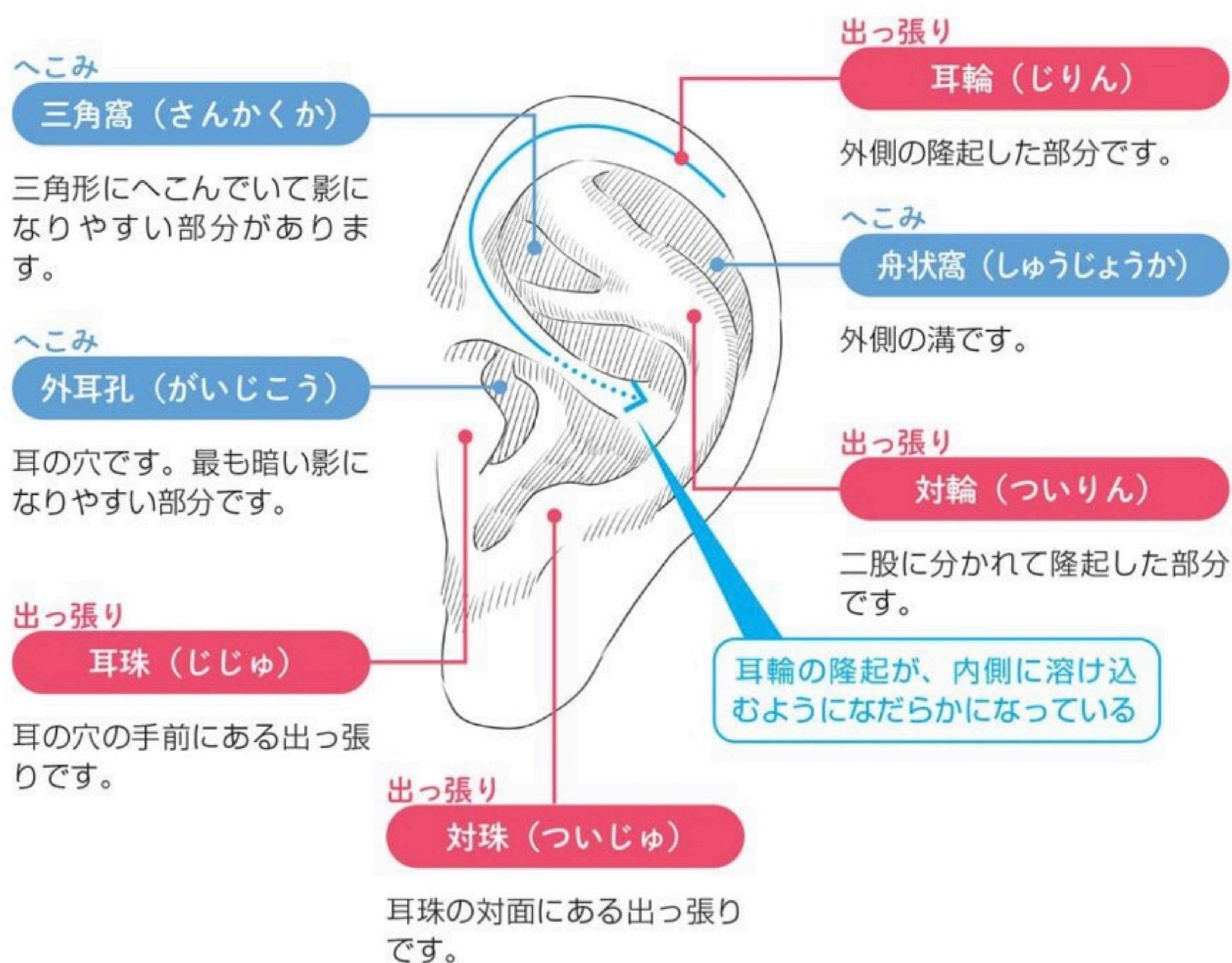
出っ張り
耳珠（じじゅ）
耳の穴の手前にある出っ張りです。

出っ張り
対珠（ついじゅ）
耳珠の対面にある出っ張りです。

出っ張り
耳輪（じりん）
外側の隆起した部分です。

へこみ
舟状窩（しゅうじょうか）
外側の溝です。

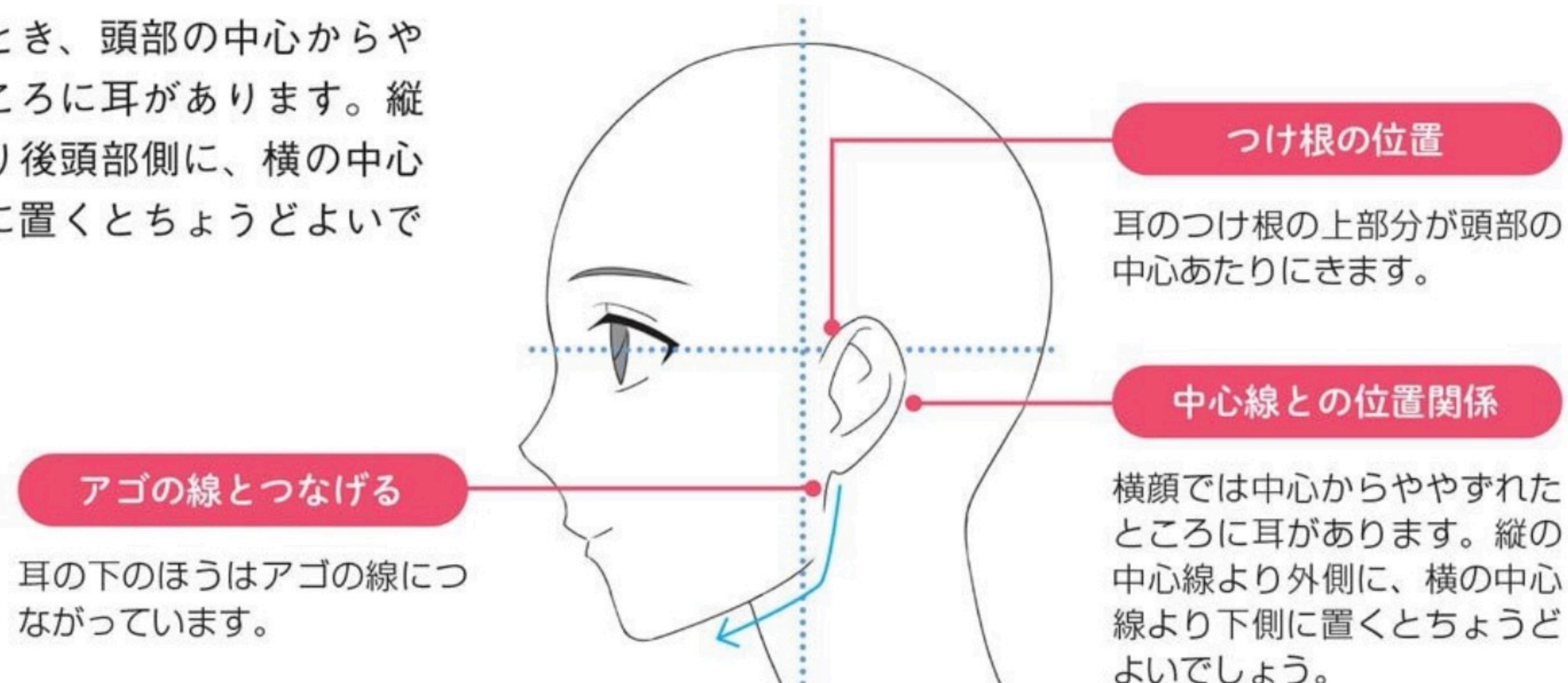
出っ張り
対輪（ついりん）
二股に分かれて隆起した部分です。

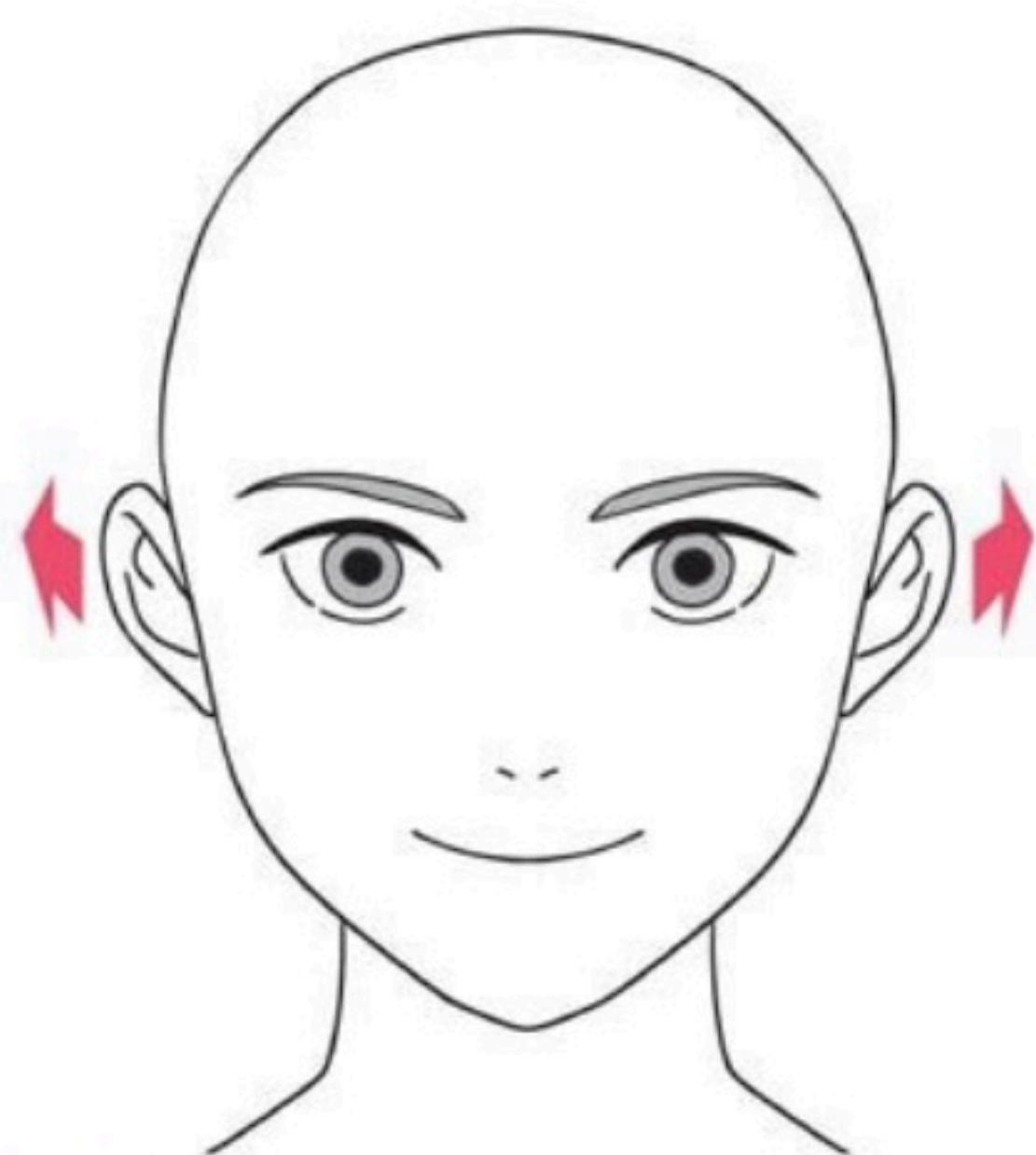
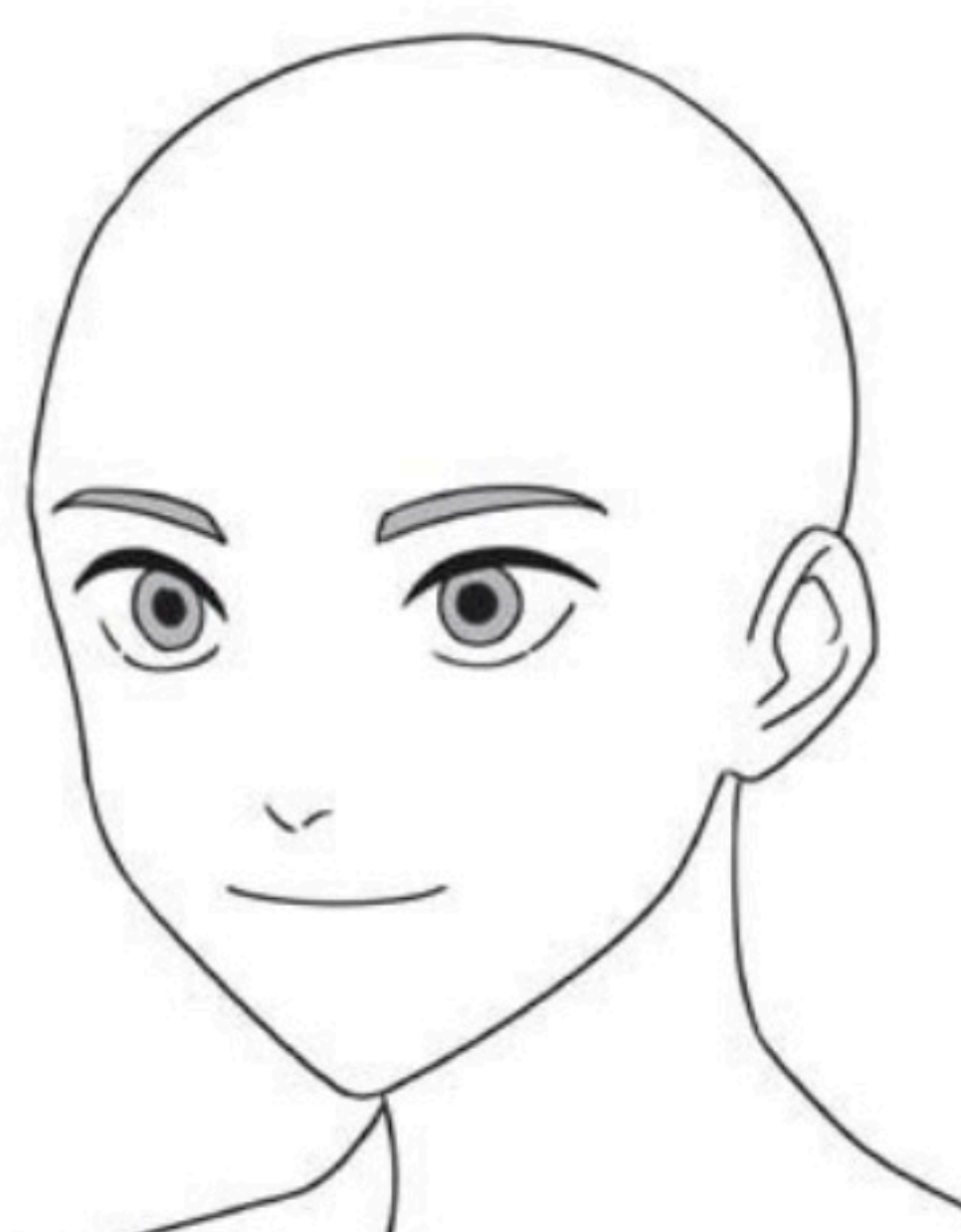
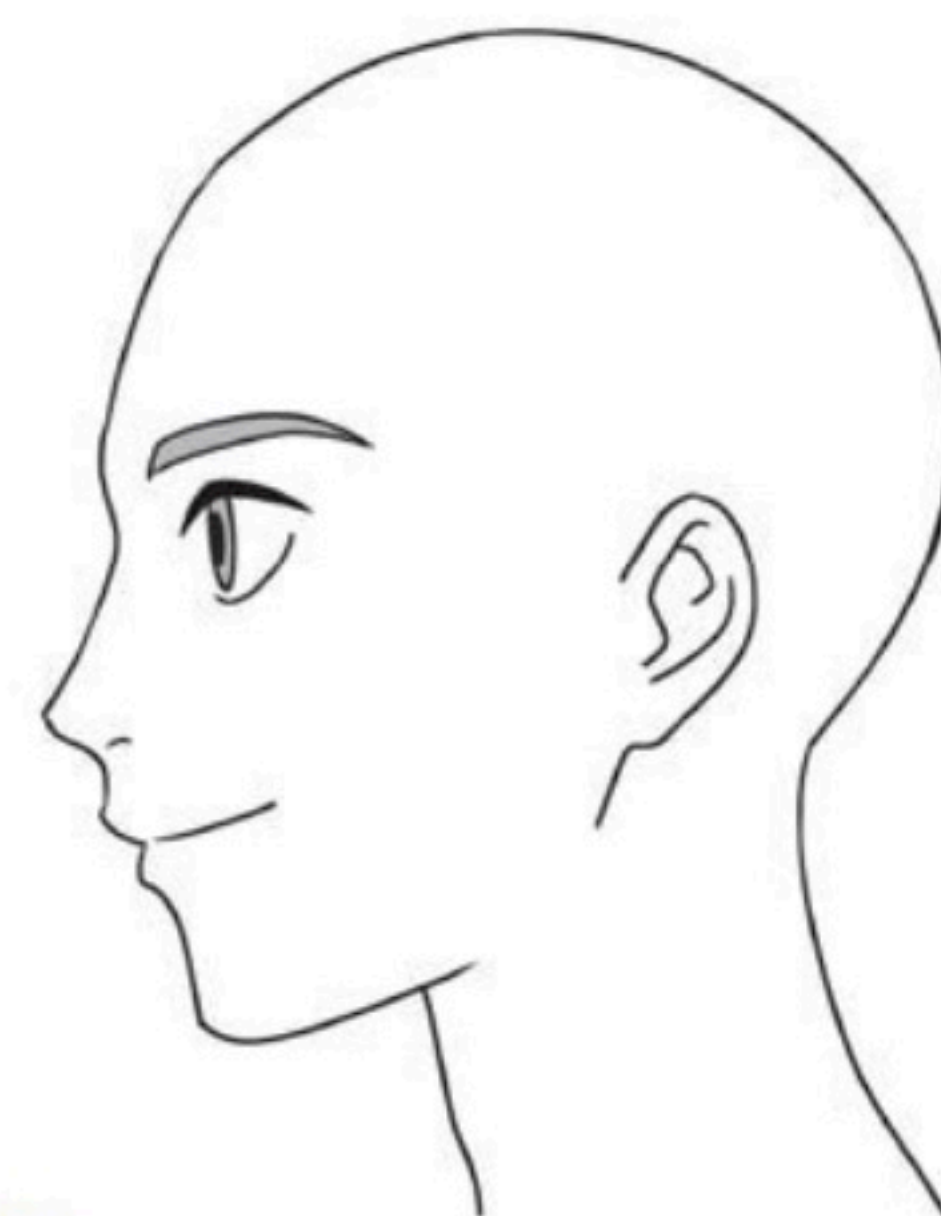
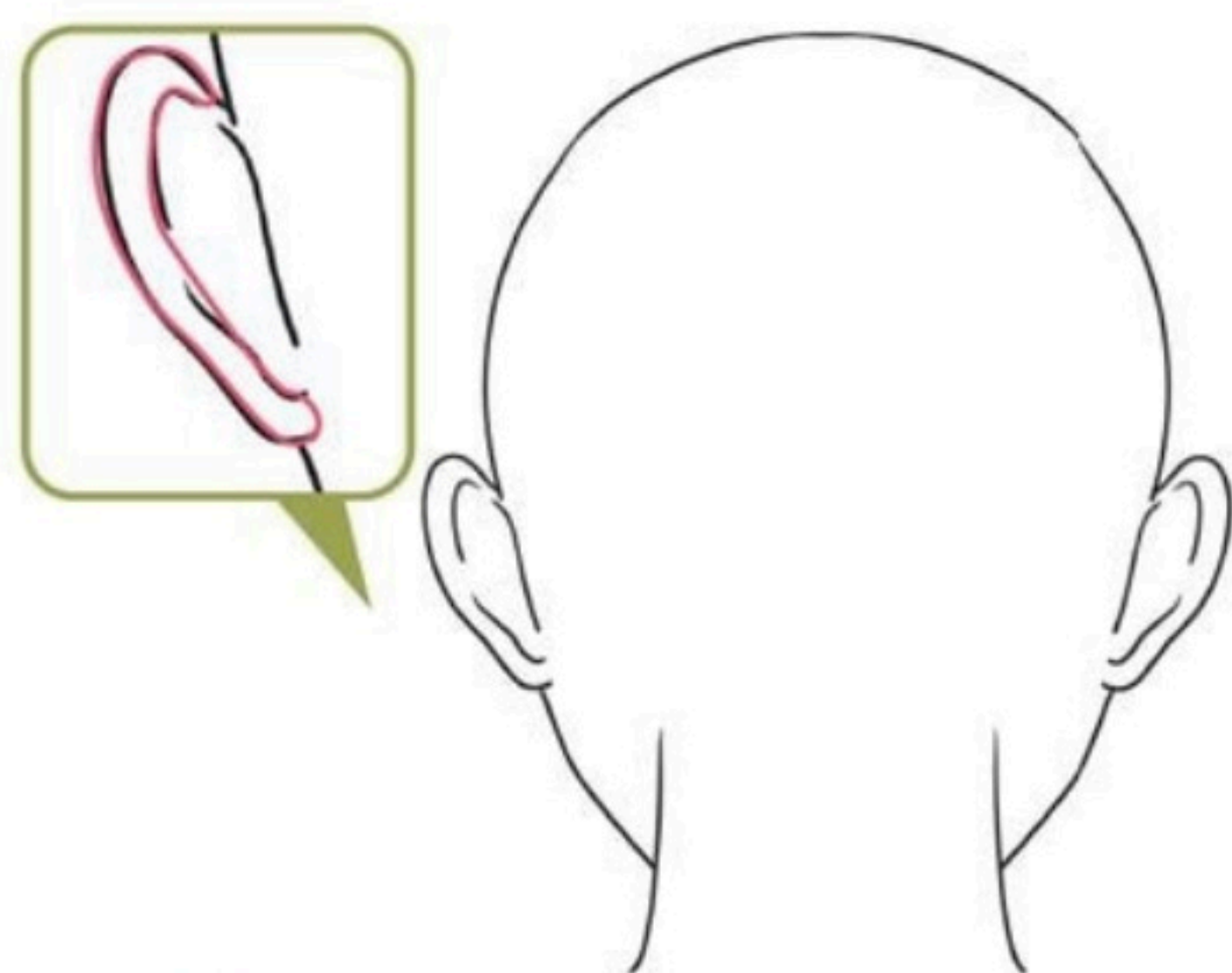
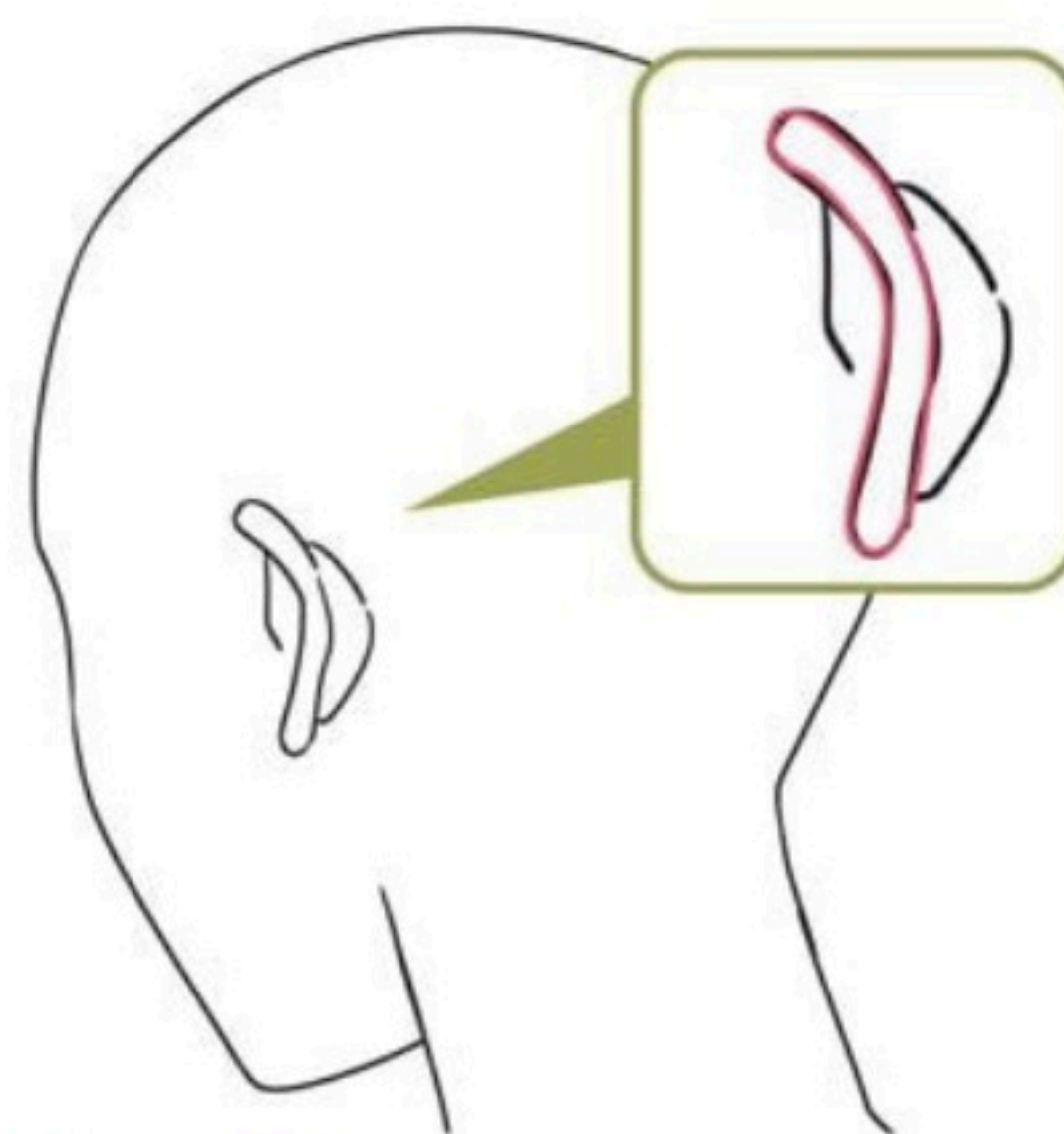
耳輪の隆起が、内側に溶け込むようになだらかになっている

耳の位置

横から見たとき、頭部の中心からややずれたところに耳があります。縦の中心線より後頭部側に、横の中心線より下側に置くとちょうどよいでしょう。

つけ根の位置
耳のつけ根の上部分が頭部の中心あたりにきます。

中心線との位置関係
横顔では中心からややずれたところに耳があります。縦の中心線より外側に、横の中心線より下側に置くとちょうどよいでしょう。

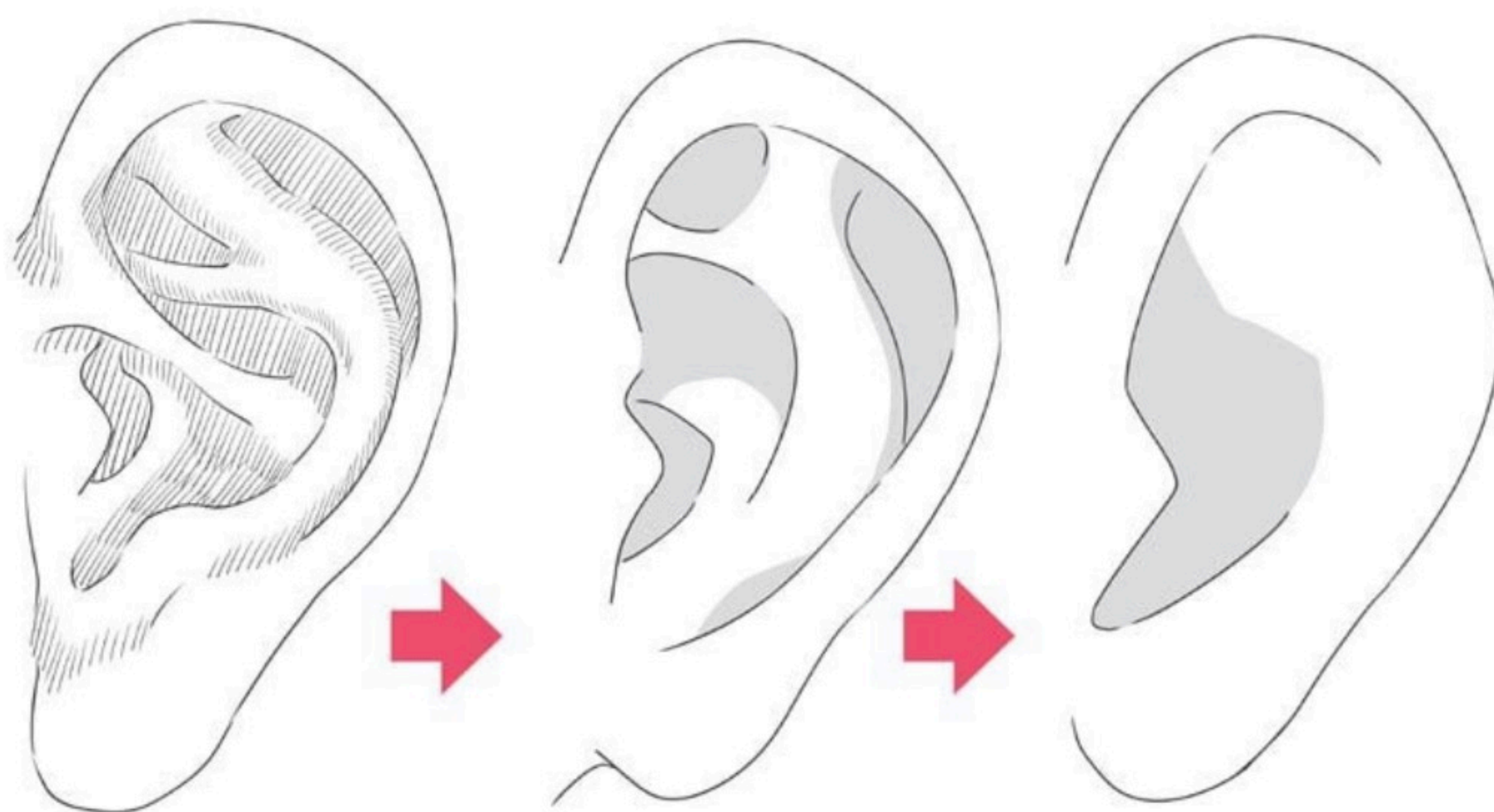
アゴの線とつなげる
耳の下のほうはアゴの線につながっています。

さまざまなアングルの耳

アングルによる耳の見え方の違いを見てみましょう。

正面
耳の先をナナメ後ろに向けるようなイメージで描きます。

ナナメ
ナナメのとき、奥のほうの耳は見えなくなります。

横
耳の細部をしっかり見せることができます。

後ろ
耳の裏が見えます。外側の盛り上がりが特徴的です。

ナナメ後ろ
チューブのような外側の盛り上がった部分が目立ちます。

アオリ
アオリのアングルでは耳たぶの下部分が見えます。

下部分

デフォルメした耳

耳は細かい凹凸が多いです。すっきり見せたい場合は耳珠の部分を残すようにデフォルメするとよいでしょう。

どこまで省略するかは好みの問題も大きいでしょう。

Point

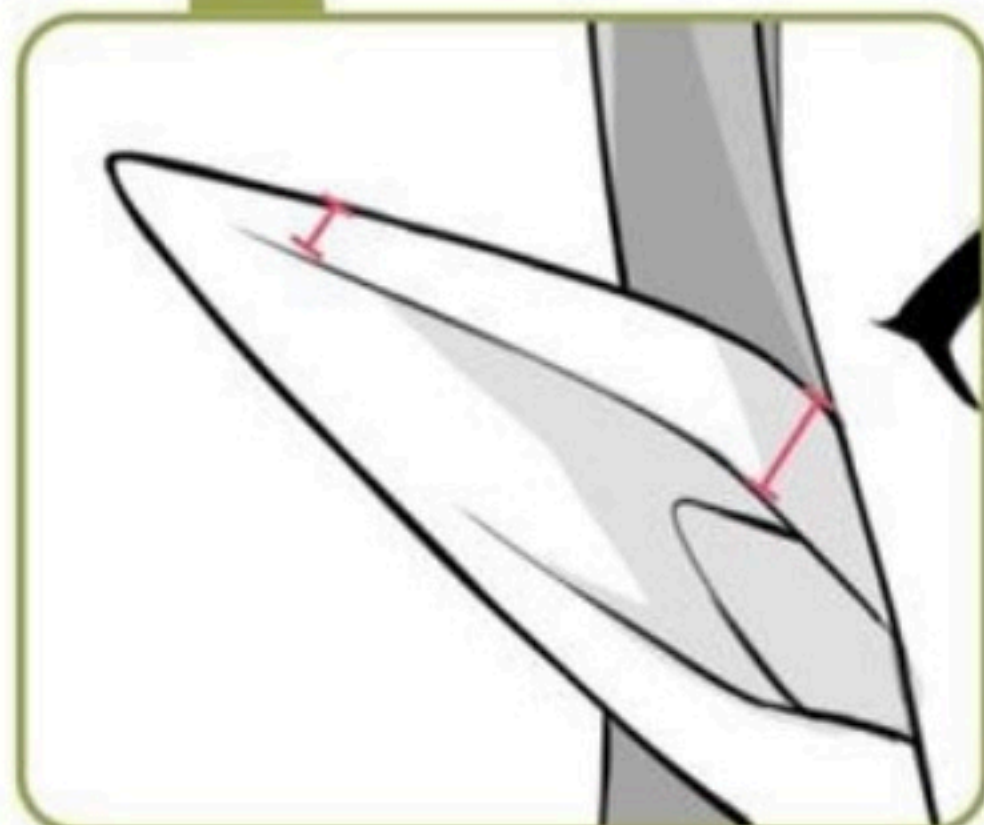
耳は固定されている

耳は動きのない部位で、つまんで引っ張りでもしないと形は変わりません。

空想の耳

エルフの耳

亜人種など空想のキャラクターを描くときは、実在の動物が参考になります。たとえばエルフの長い耳はロバの耳のようです。

耳たぶあたりは丸みを帯びながらやや盛り上がるイメージを持つとよいでしょう。

外側の盛り上がる部分は根元のほうが厚く、先に行くほど薄くなります。

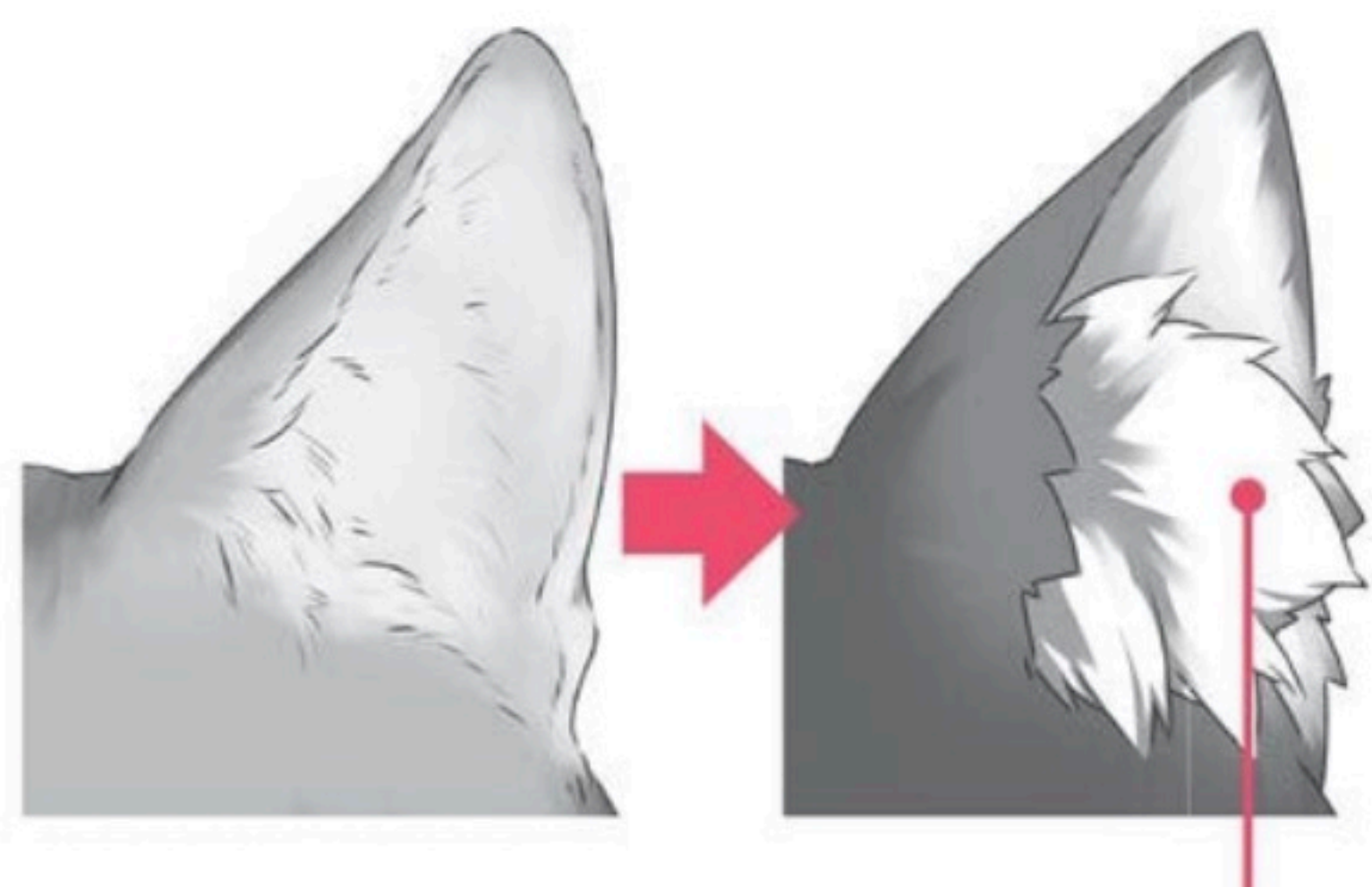
さらに長い耳のエルフ

特に長いタイプは、横に長く伸ばすように描きます。

猫耳

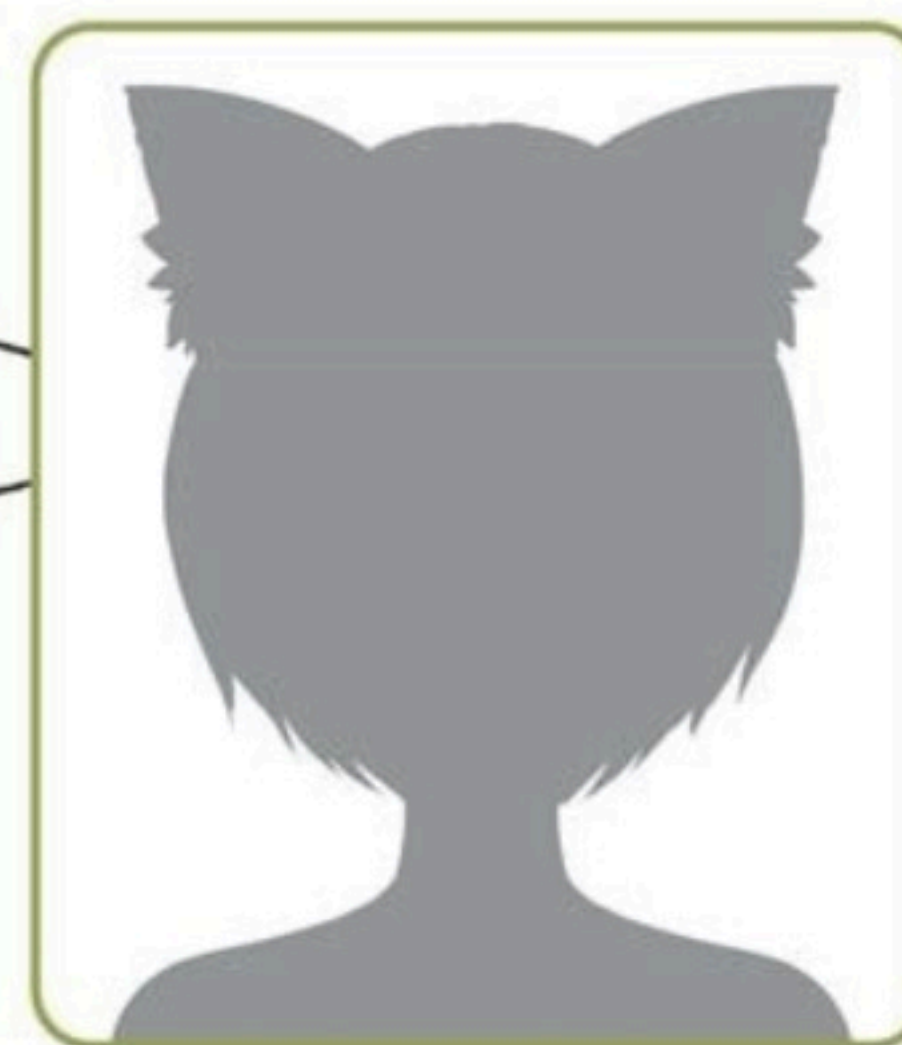
猫耳は人気のアイテムです。猫のようなシルエットに見えるように描くのがポイントです。

耳をデフォルメ

外側に向けて毛が生えています。毛はイラストのタッチに合わせてデフォルメします。

耳の毛を多めに描くとふわふわした感じが出て可愛さがアップします。

人間の耳の処理

作例では、本来人間の耳があるところを髪で隠しています。猫耳を装飾品として描くなら人間の耳を出しても問題ないでしょう。

シルエットにしてみると、猫耳のサイズをどのくらいにするとよいのか見当がつきやすくなります。

猫耳のつけ根

つけ根は頭の丸みを意識します。

横から見た猫耳

側面から見た耳は、直角三角形のような形をアタリにすると描きやすいでしょう。

頭と髪の構造

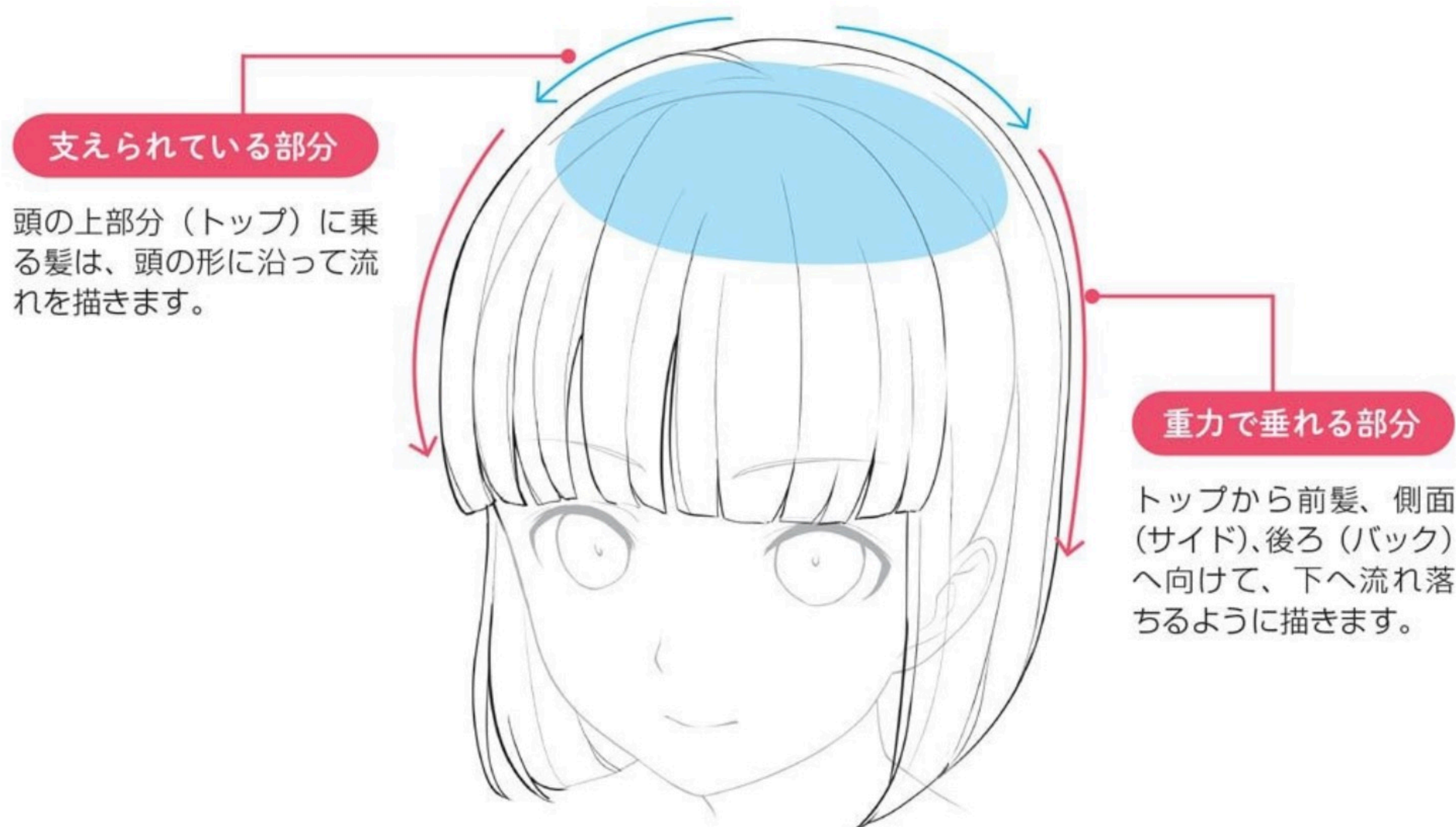
髪の流れの基本

髪の流れは、頭の形で支えられている部分と、重力で垂れ下がっている部分を見極めます。頭の丸みを意識して描いていくとよいでしょう。

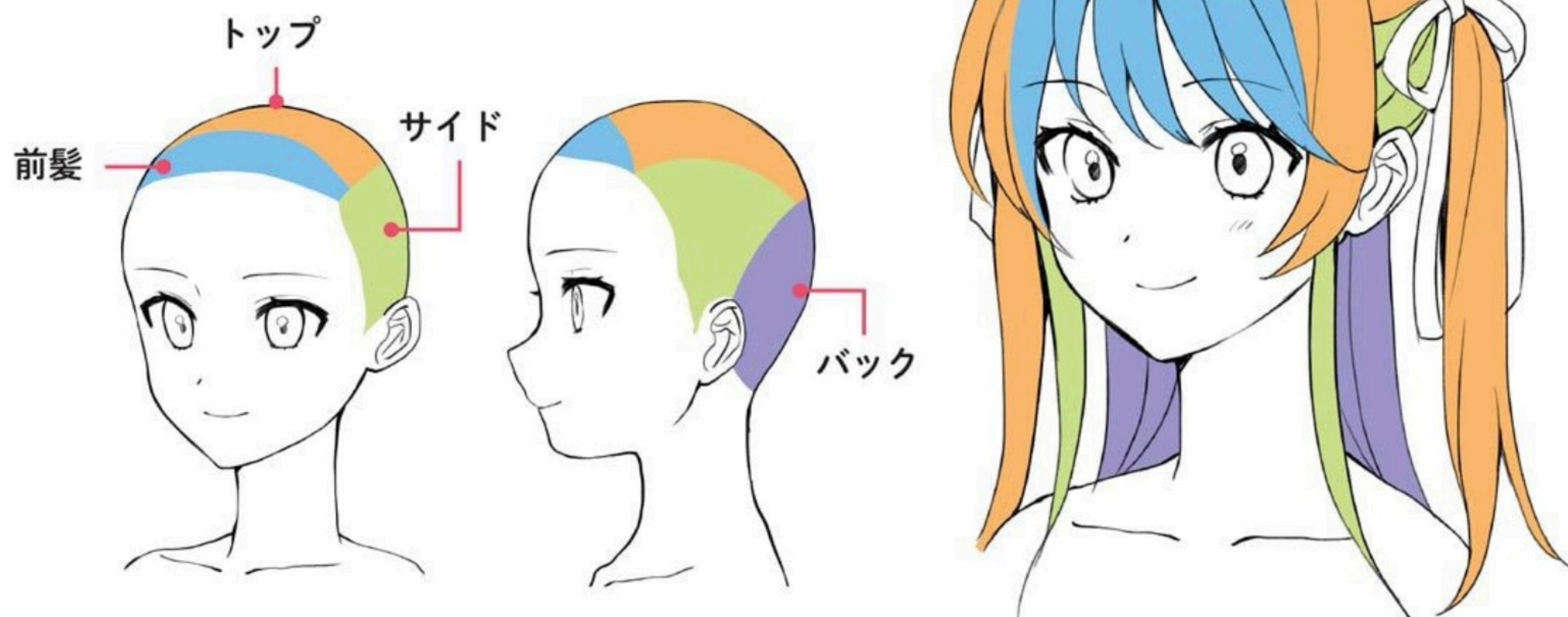
支えられている部分

頭の上部分（トップ）に乗る髪は、頭の形に沿って流れを描きます。

重力で垂れる部分

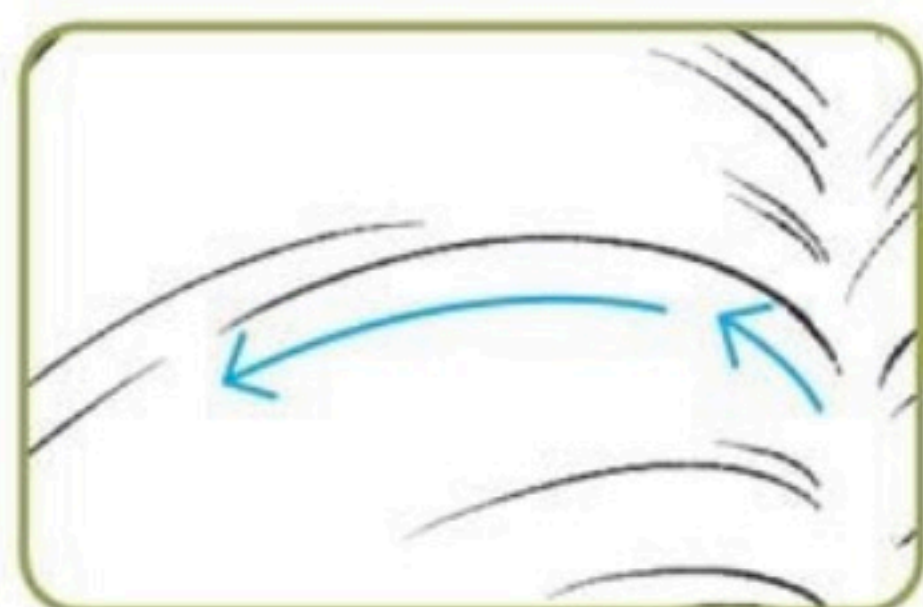
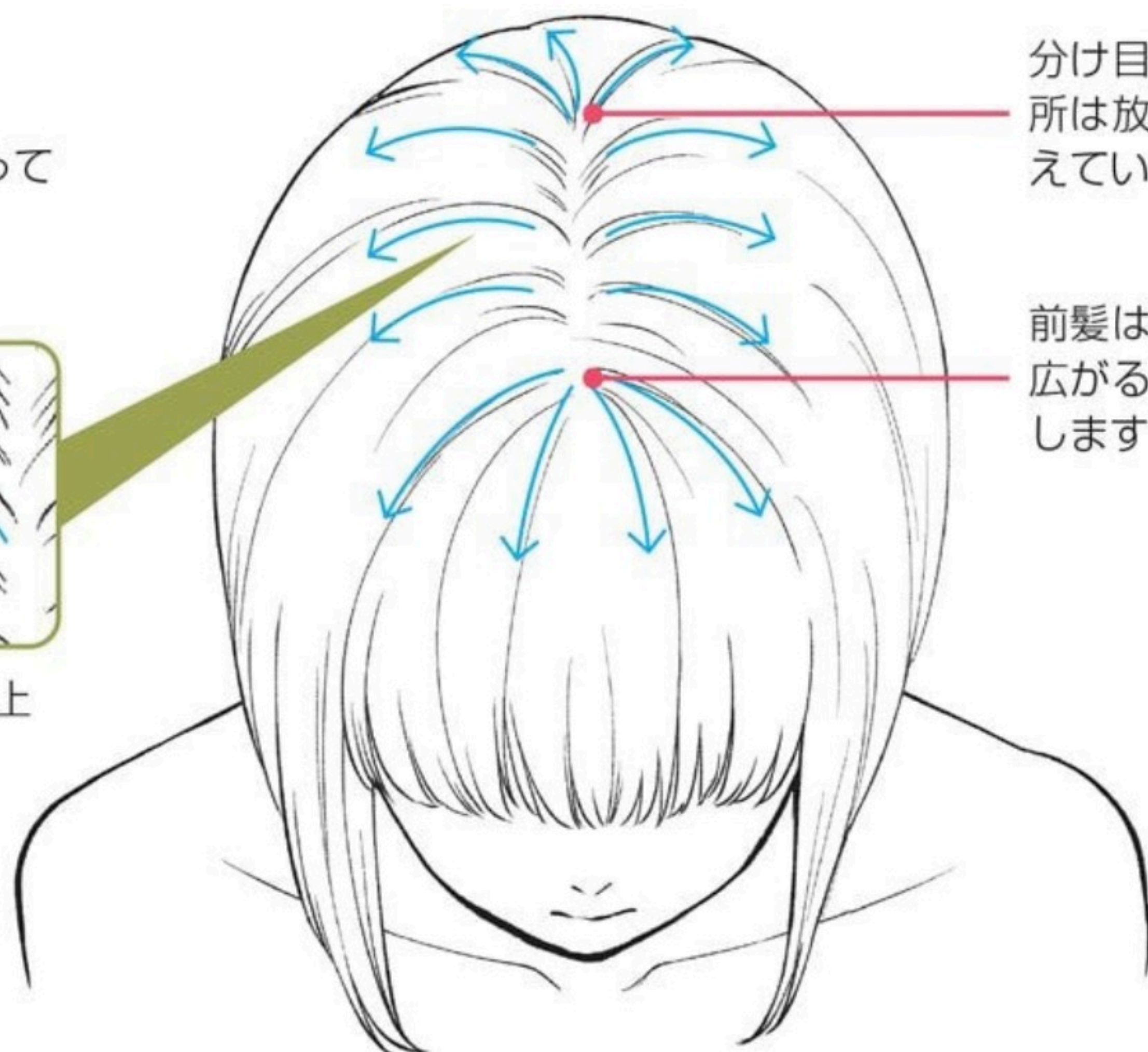
トップから前髪、側面（サイド）、後ろ（バック）へ向けて、下へ流れ落ちるように描きます。

髪をブロックで分ける

髪は前髪、サイド、トップ、バックと生えるエリアによってブロック分けすることができます。ブロックで分けると複雑な髪型も形をとらえやすくなります。

トップ
サイド
前髪
バック

髪の生え際

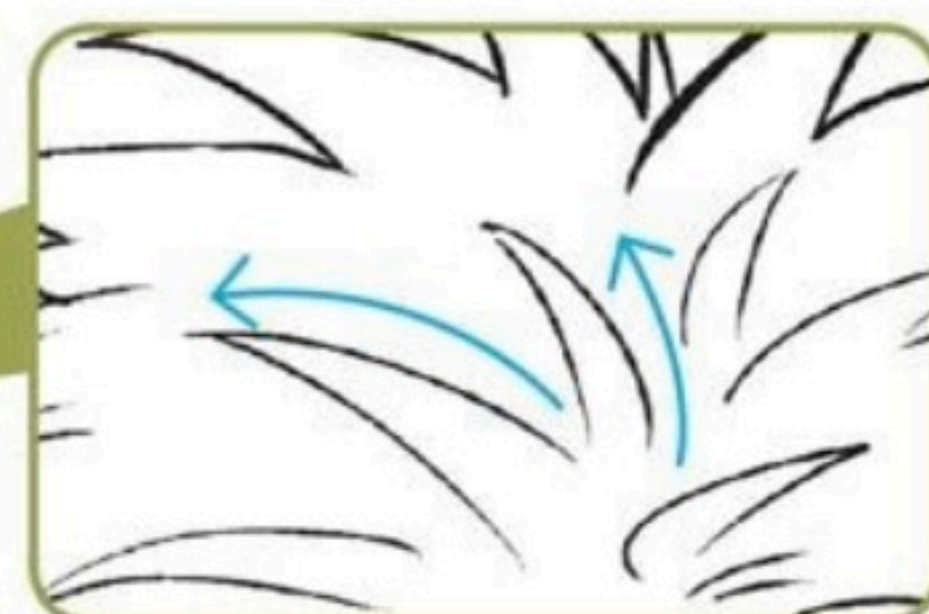
髪の生え際について見てみましょう。つむじや髪の分け目などは、髪の流れの始点になります。

分け目

分け目から頭の形に沿って髪が流れます。

髪の根元は少し立ち上がります。

分け目のない箇所は放射状に生えています。

前髪は中心から広がるように流します。

つむじ

短い髪は、つむじになりそうなところに印をつけ、そこから放射状になるように流れの方向を決めるとよいでしょう。

短い髪は少し立たせて描くとよいでしょう。

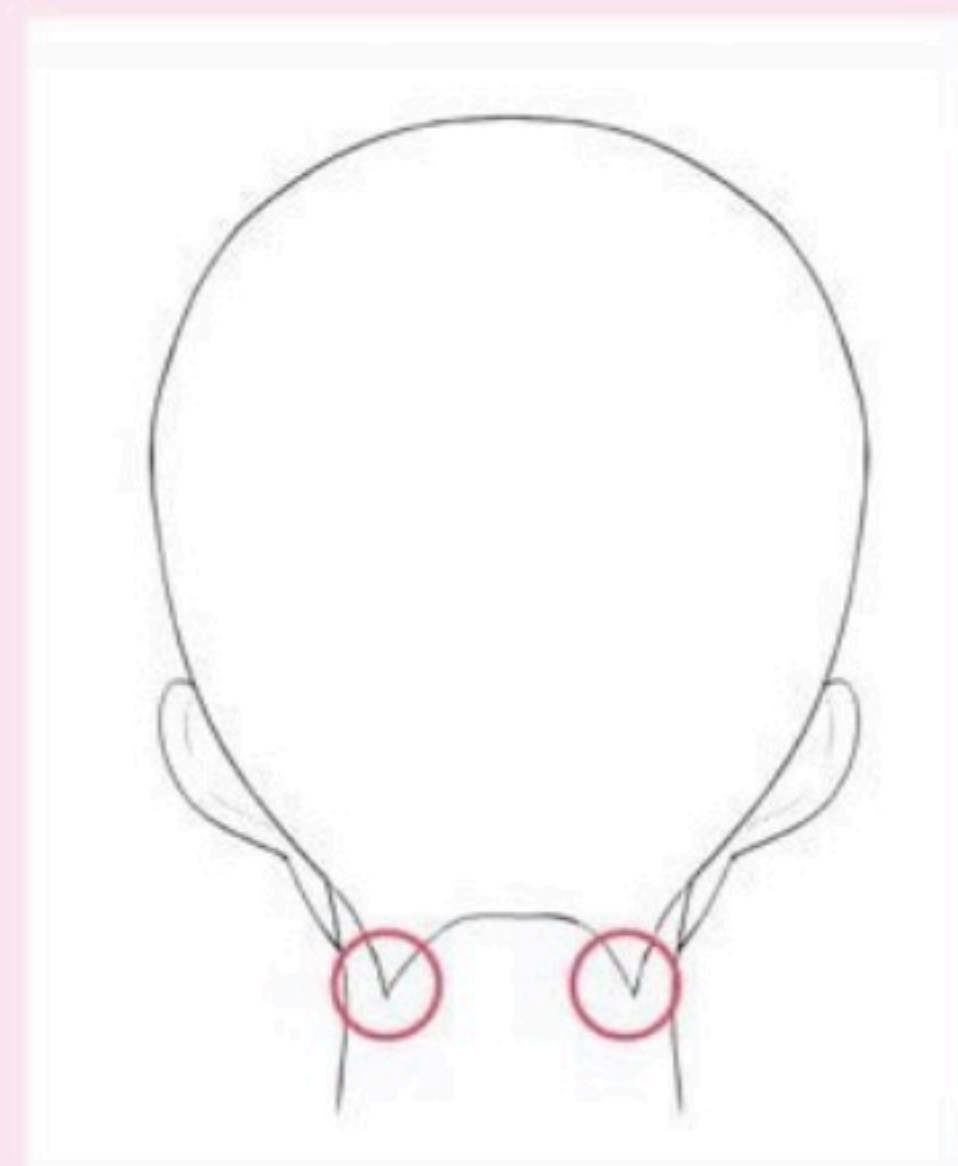
うなじ

髪型を結ったときなどに、うなじの生え際が見えます。生え際の部分は短い線を使って描きます。

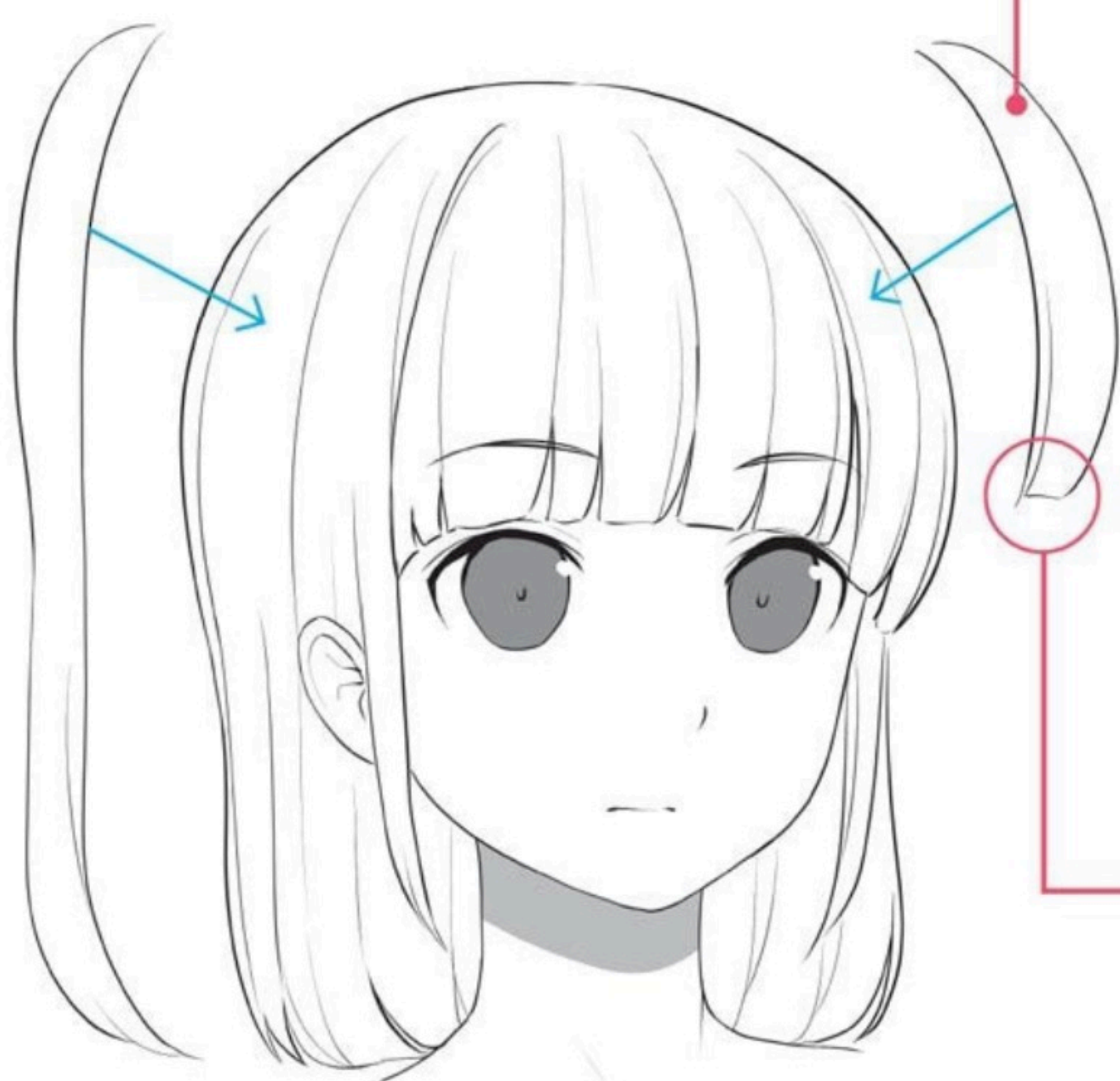
サイドの耳のあたりは、耳から少し間が空いたところから髪が生えています。

Point

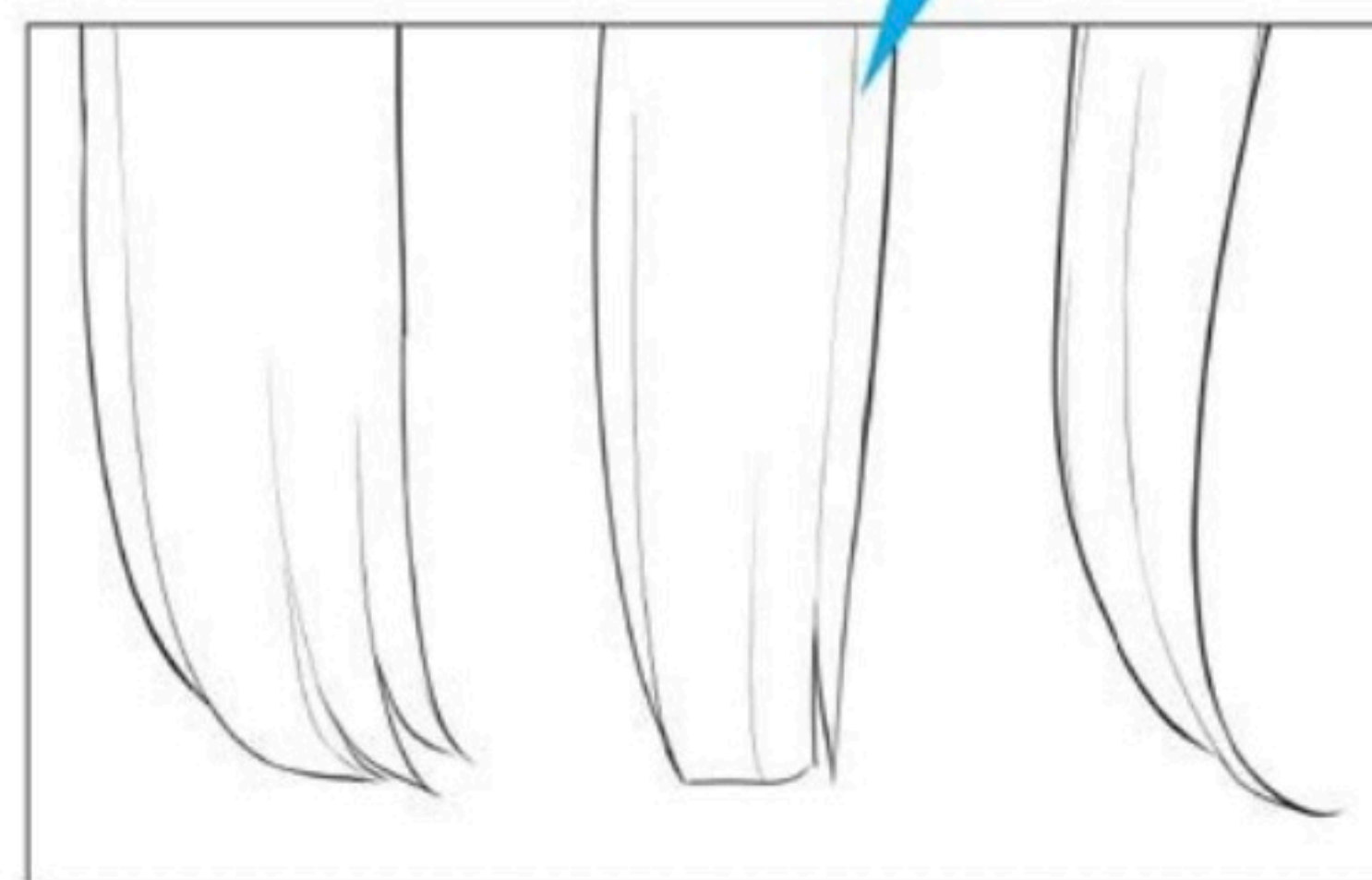
うなじのツノ

うなじの生え際は２つのツノがあるようなイメージです。

髪のデフォルメ

髪の束を帯としてとらえる

イラストでは髪を1本1本描くのではなく、簡略化して描かれることがほとんどです。髪の束は帯のようなイメージでデフォルメします。

髪束の帯

髪の束を帯のように描きます。帯の幅は揃えないほうが自然に見えます。

ディテールの細い線は束の端寄りに入れるとよい

毛先を表現

帯の毛先は、分割して毛の感じを出したり、少しカールさせて動きを出したりするとよいでしょう。

やわらかく長い髪

ねじれを加える

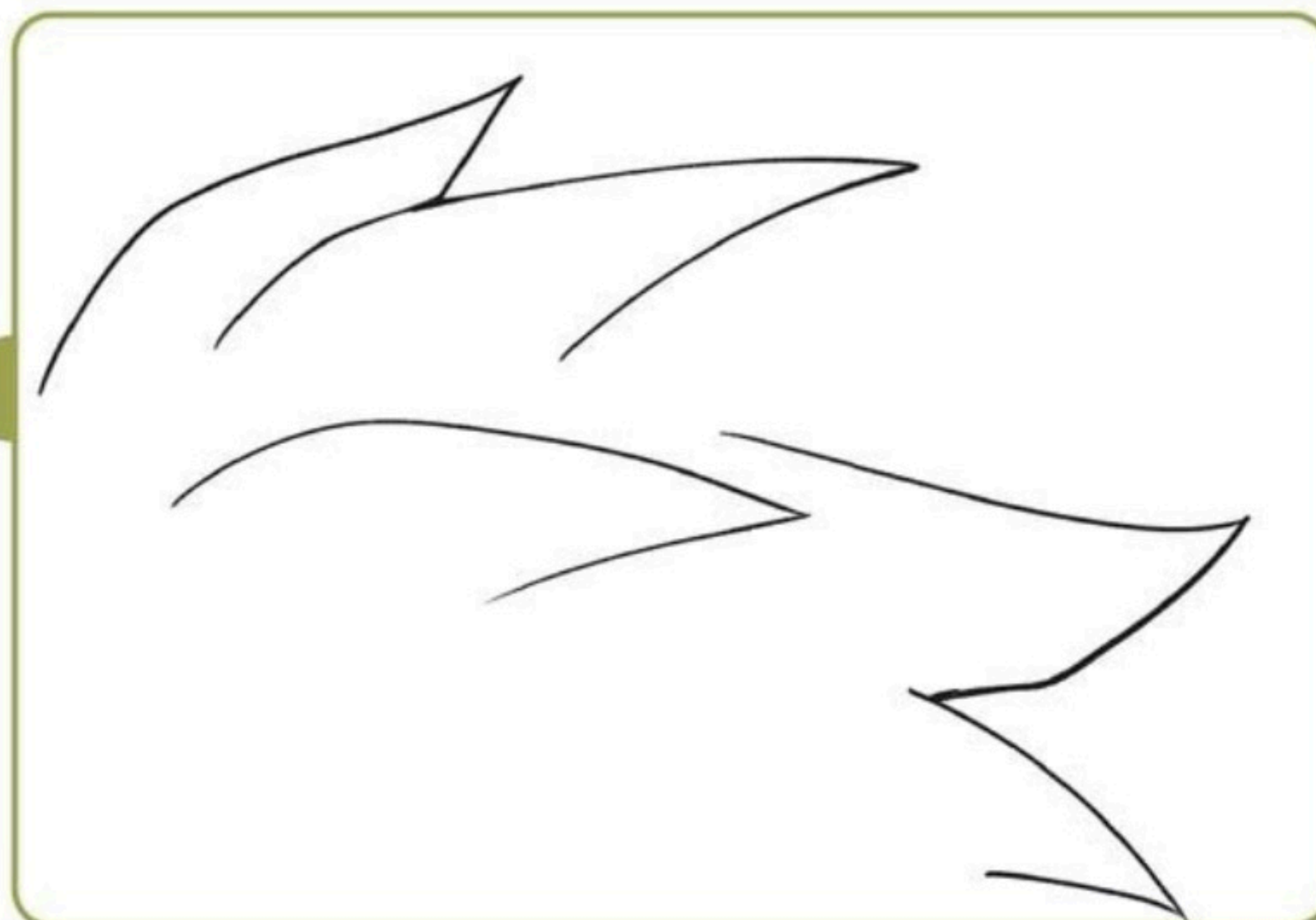
長い髪束はリボンをイメージし、ねじれを加えるなどして動きを出すとやわらかさが出ます。

短いトゲのようなデフォルメ

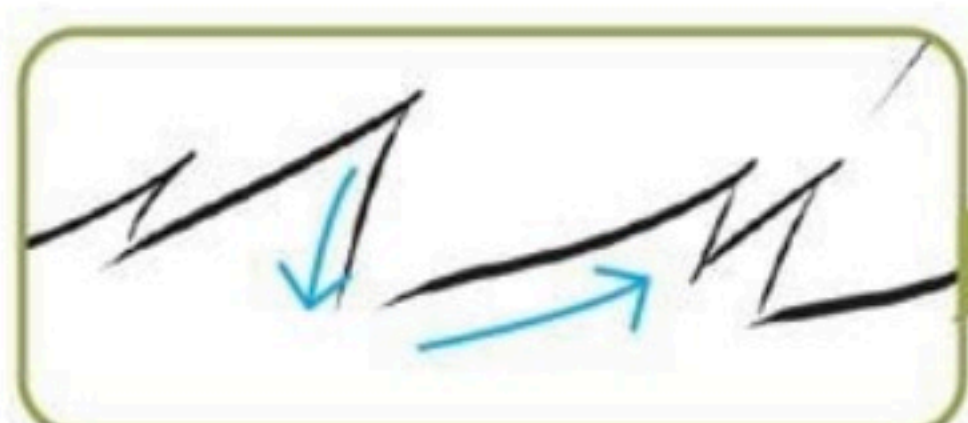
短い髪はギザギザの線でデフォルメして描かれることが多いです。よくあるタイプを見てみましょう。

ベリーショート

ベリーショートのように短く刈られた髪は草が生えたようなイメージを持つとよいでしょう。単調な印象にならないように、大きさに差をつけて描きます。

とがった髪

毛束がとがった髪は、元気なキャラクターに合います。大きめの葉っぱがついているようなイメージです。

生え際のデフォルメ

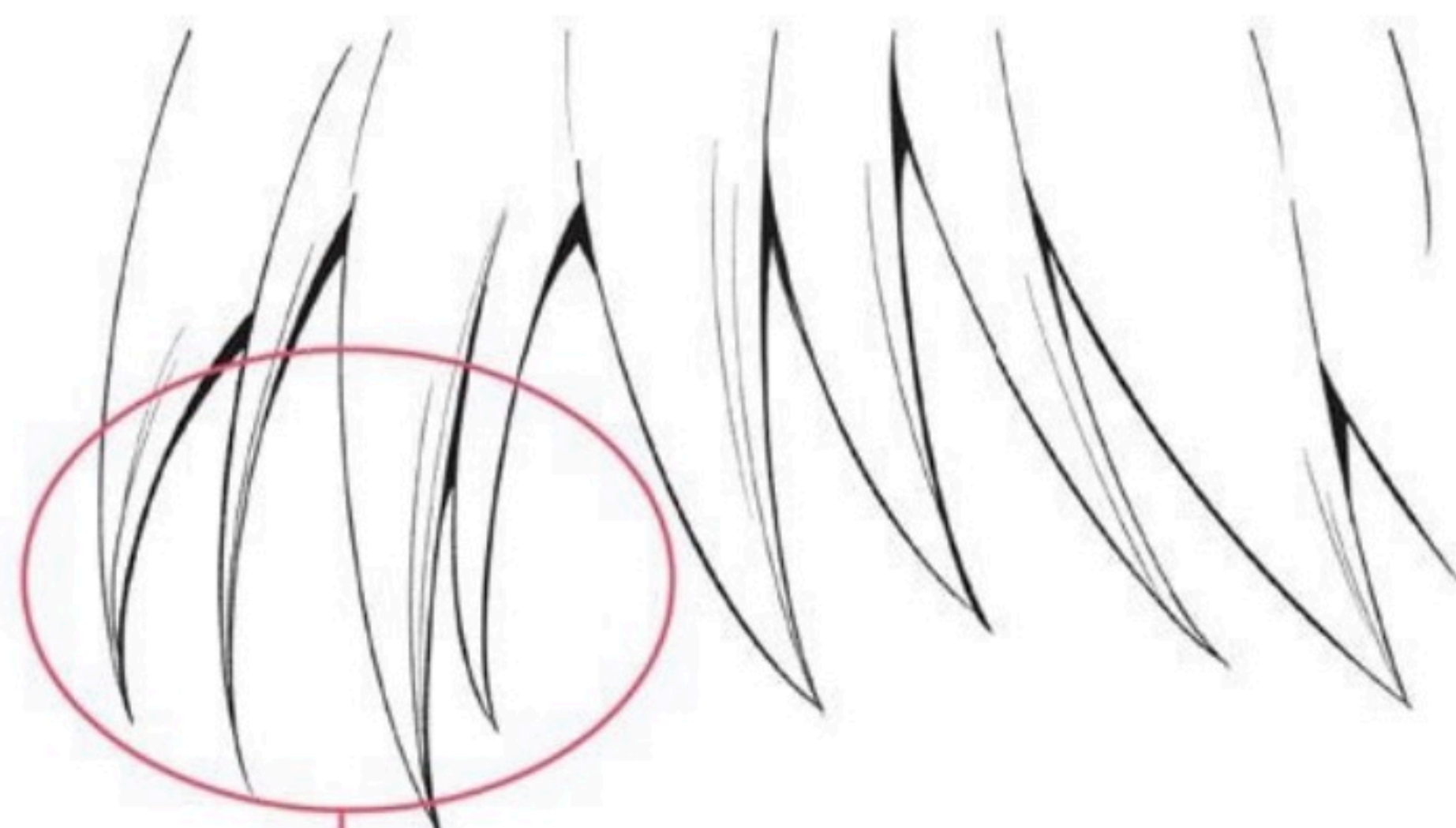
生え際はギザギザの線で描けます。短い線を内側にすっと入れるようにして描くと、肌と髪の境界があいまいになって自然な雰囲気が出ます。

Point

生え際を描画しない表現

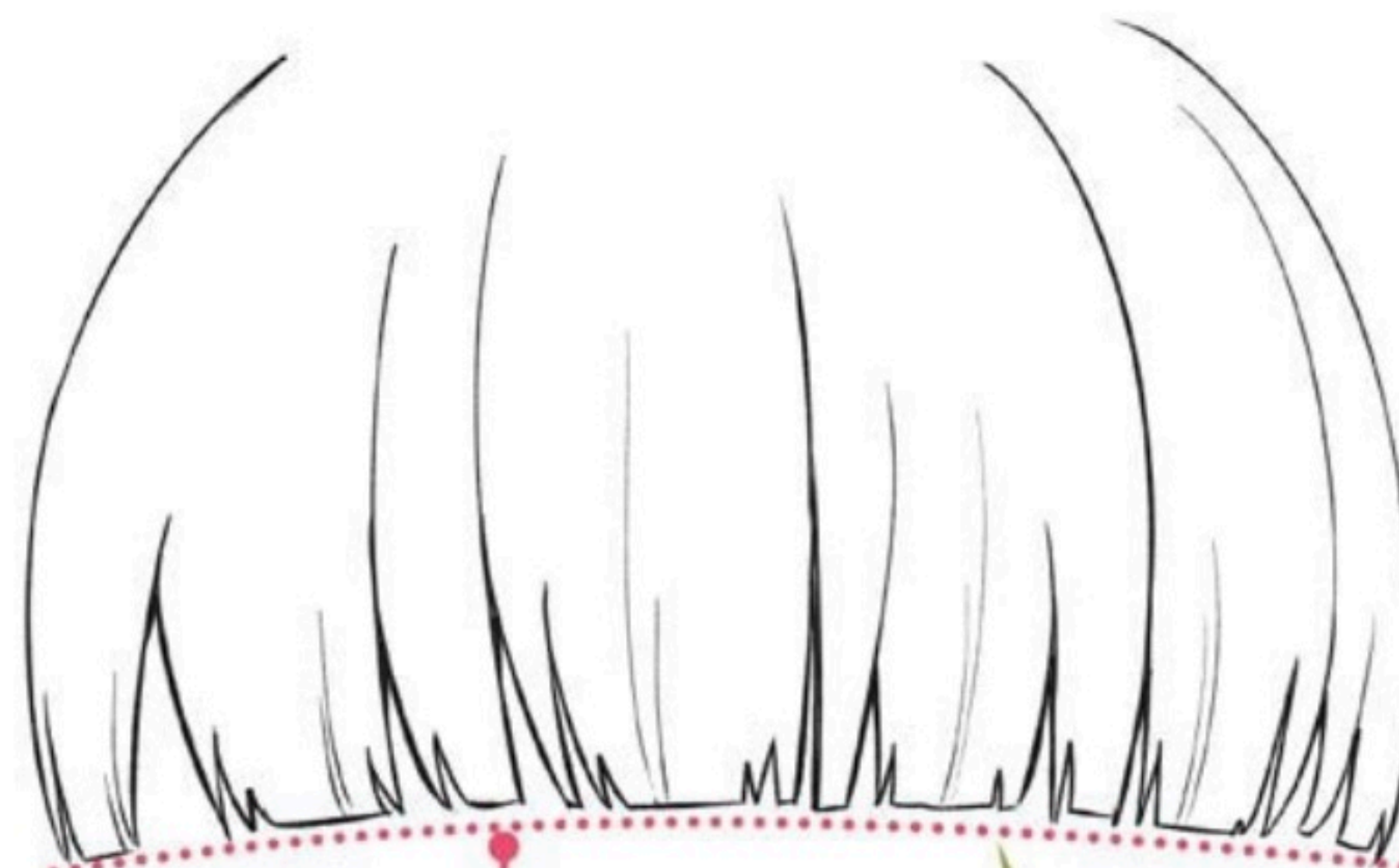
生え際には線を入れず、髪の流れの線だけで表現する方法もあります。

デフォルメした前髪の描き方

デフォルメして描く前髪は、トゲ状に描くパターンと毛先を揃えて描くパターンがあります。

トゲ状

大きさをランダムに

同じような大きさの束が並ばないように注意します。

毛先を揃える

アタリで揃える

横線でアタリをとって毛先を揃えます。アタリは直線でなくゆるやかなカーブを作るほうが自然です。

帯の先に切れ目を入れるようにして毛先を表現します。

ボリュームの有無

絵柄によっては、髪にボリュームをつけるものがあります。ボリュームのあるパターンとないパターンの印象の違いを見てみましょう。

ボリュームあり

デフォルメの強い絵柄に見られる髪にボリュームがあるタイプは、華やかな印象を与えます。

ボリュームなし

髪が軽いタイプはボリュームをつけたものよりリアリティを出すことができます。髪のやわらかさを表現しやすいのも特徴です。

髪の動き

髪に触れる

手の動きと組み合わせたときの髪の動きについて解説します。

手でかき上げる

めくれるように

かき上げた前髪の束が後ろにめくれるようなイメージで描きます。

かき上げた髪の流れ

手で押さえた部分から放射状に流れを作ります。

すき間から垂れる

指のすき間から小さな髪束を出すとリアルな表現になります。

髪をはらう

細い髪束

少し離れたところに細い髪束を描くと、軽さが出てサラサラの髪を表現できます。

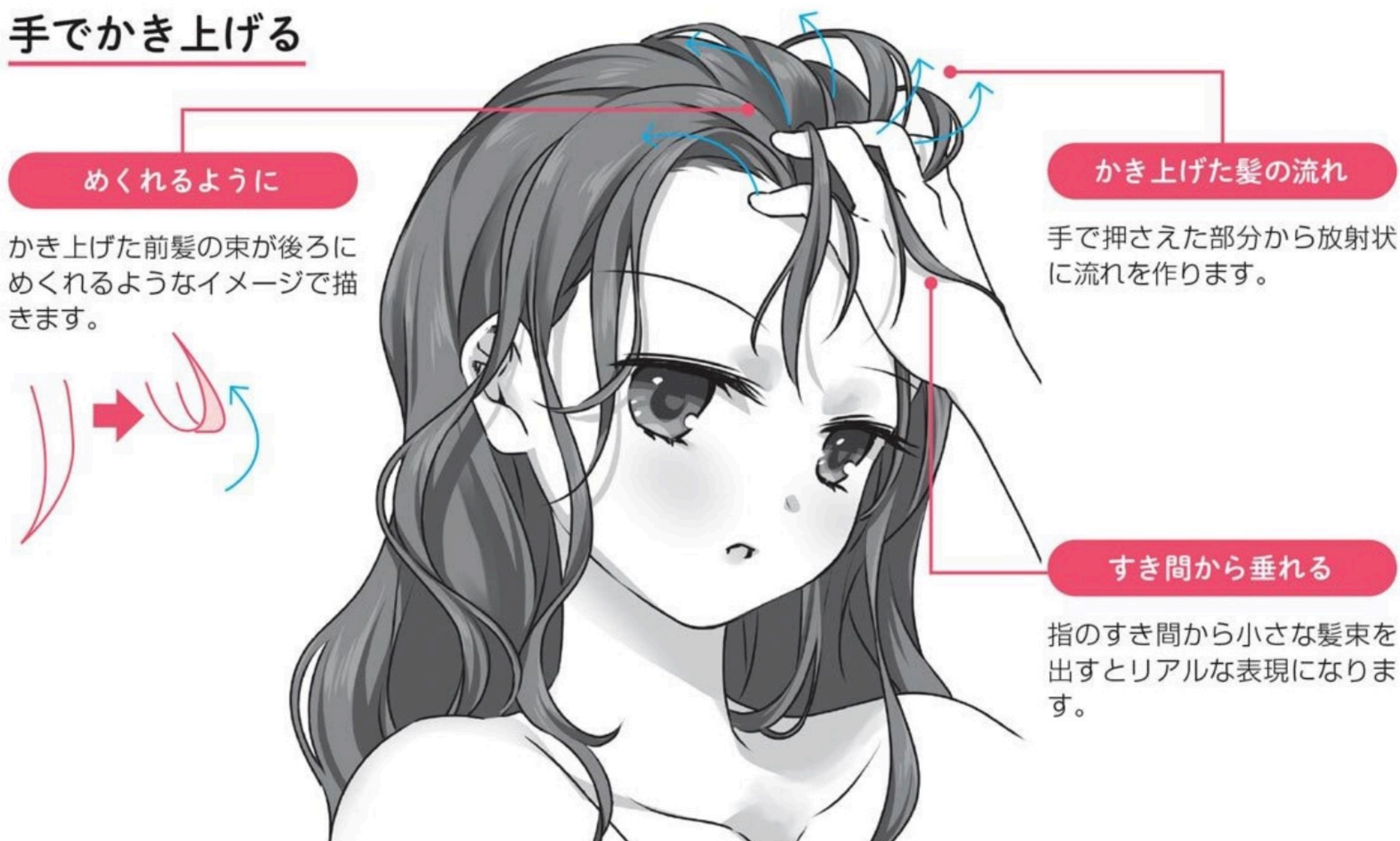
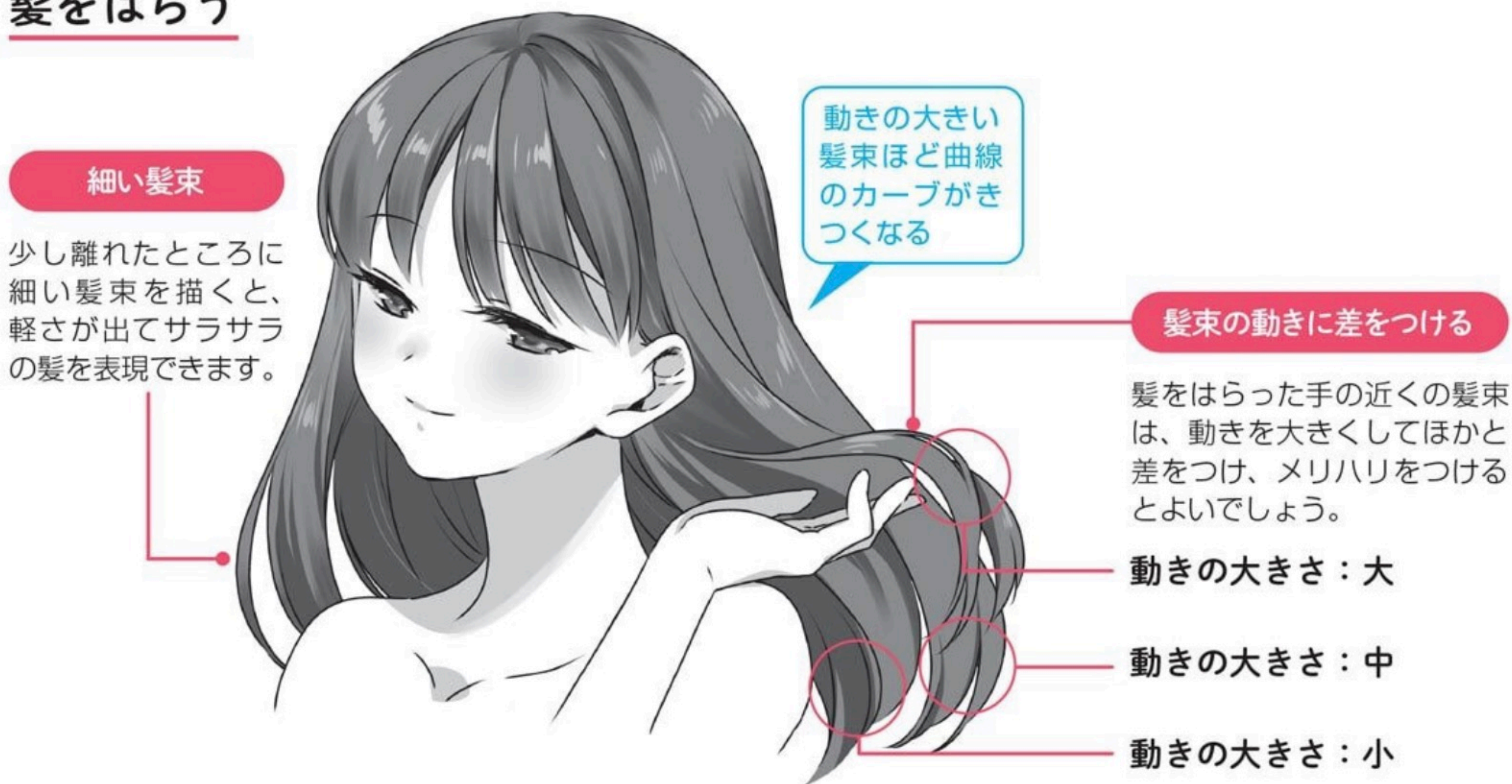
動きの大きい髪束ほど曲線のカーブがきつくなる

髪束の動きに差をつける

髪をはらった手の近くの髪束は、動きを大きくしてほかと差をつけ、メリハリをつけるとよいでしょう。

動きの大きさ：大

動きの大きさ：中

動きの大きさ：小

顔の向きと髪の流れ

顔の向きを変えたとき、長い髪ほど髪の動きは大きくなります。

下を向く

バックの髪

長い髪の場合はバックの髪も回り込むようにして前に垂れます。

上を向く

前髪が流れる

長い前髪が流れて、端のほうはサイドの髪に溶け合うように垂れます。

頭部の形を意識

肩にかかる

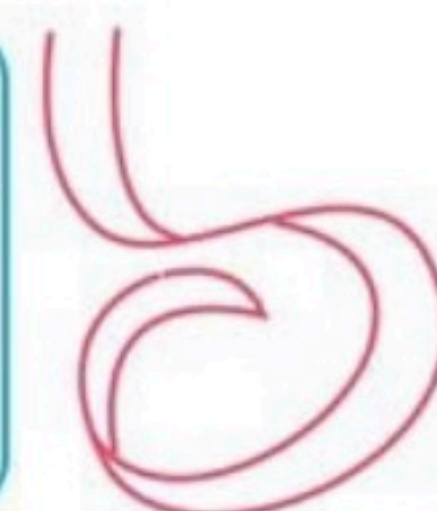
上を向いたときは、サイドの髪が肩に、バックの髪は背中にかかりやすくなります。

髪の流れは下へ

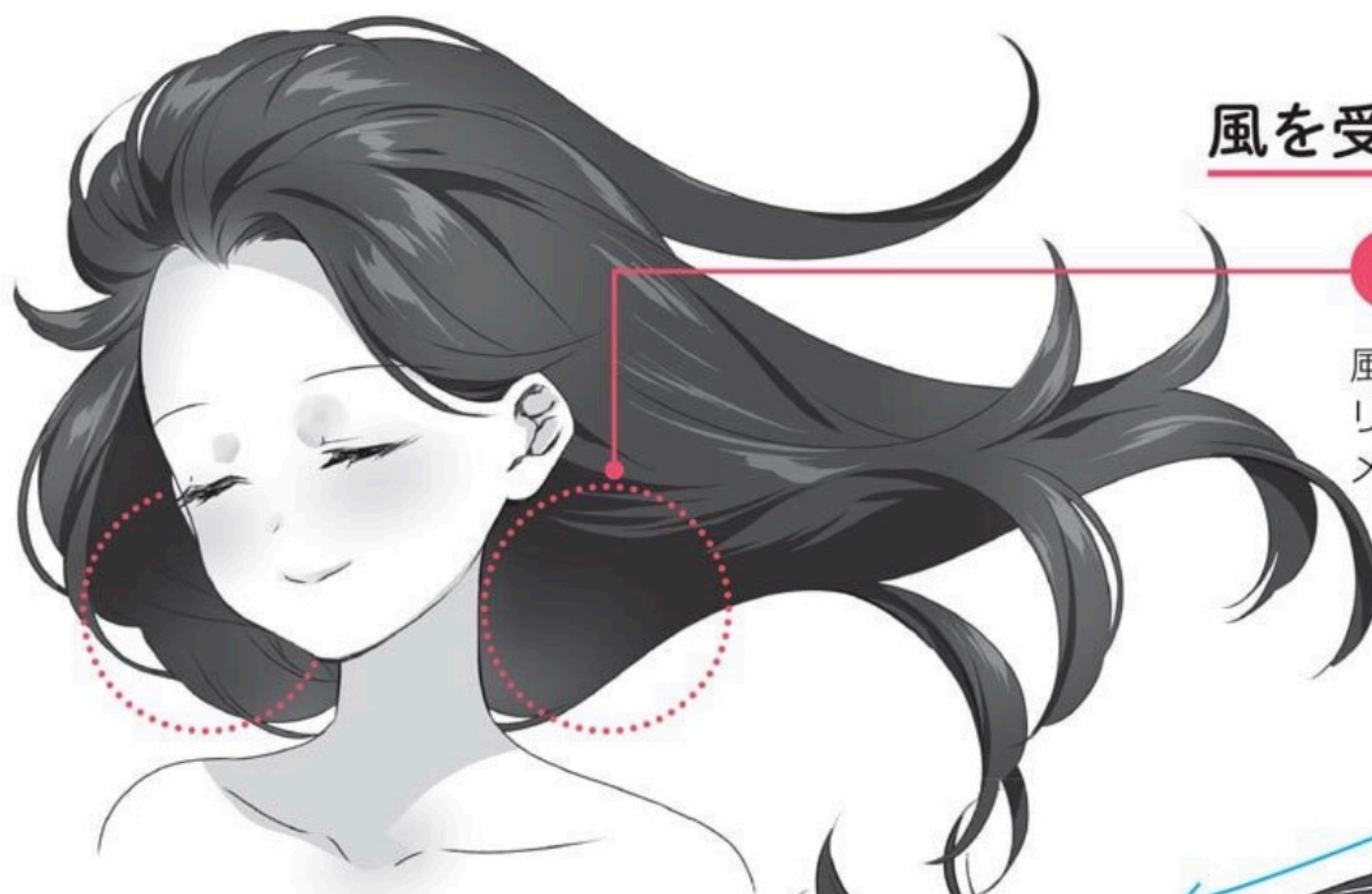
寝る

地に広がる髪束

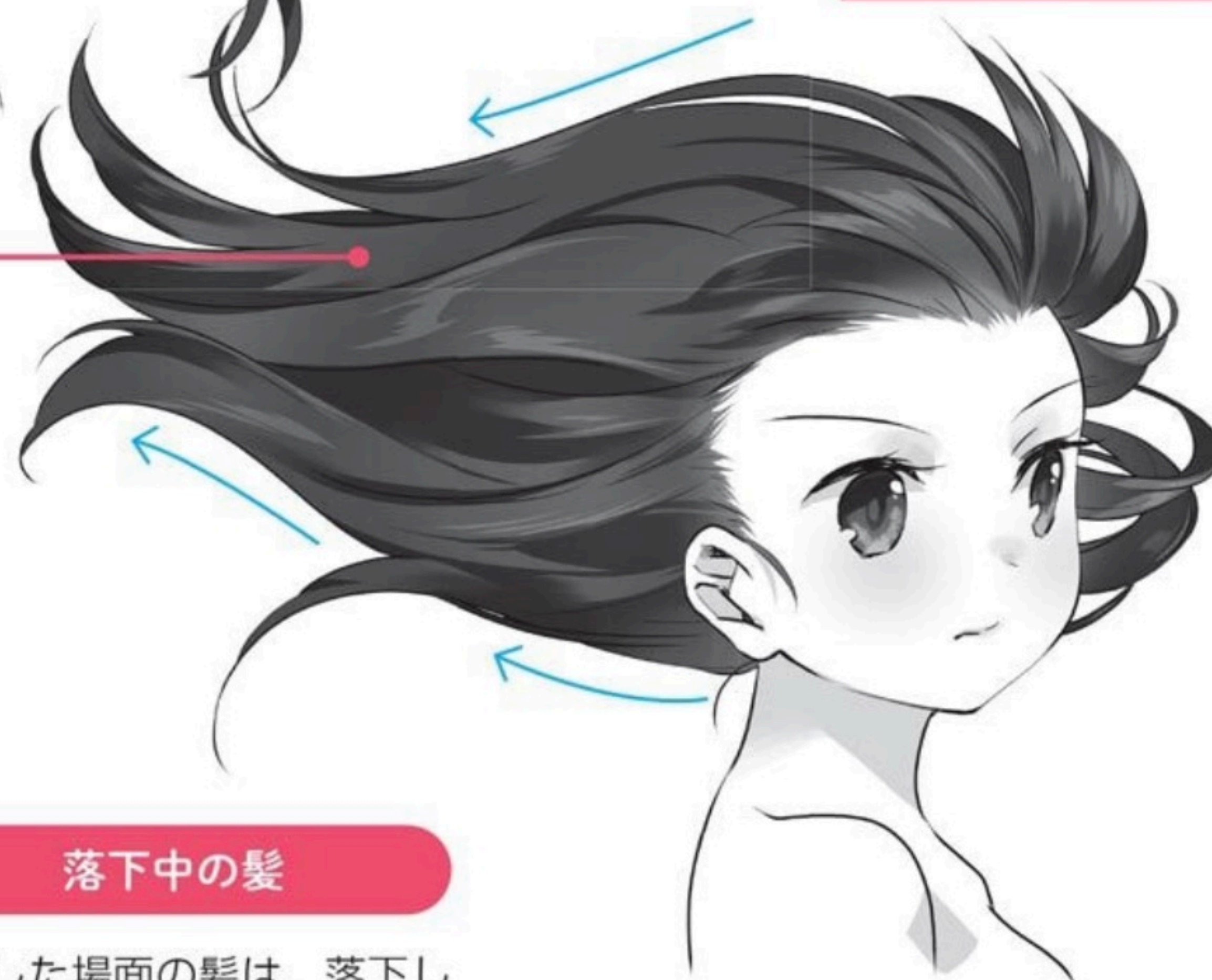
寝たときの髪は一部の髪束が地面に広がります。ここでは枕の形に髪が沿うように注意しながら描いています。

リング状に広がると髪のやわらかい感じが出る

風を受ける

空気が入る

風でなびく髪は、髪のカタマリの中に空気が入るようなイメージを持ちます。

強い向かい風

一方向に流れるとき

非常に強い風がすべての髪を一方向に流す場合、髪の先が花のつぼみのような形になります。

落下中の髪

落下した場面の髪は、落下している頭部に遅れて髪がついてくるイメージで描きます。

落下

毛先が追従する動き

激しい動きが加わった場合は、髪の根元に近い部分が動き、毛先がそれについていくイメージです。

回転

長い髪は髪束ごとに大きなS字を作る

髪を描く手順

短い髪型を描く手順

ベリーショートやショートヘアを描く手順を見ていきます。

ベリーショート

❶髪のボリュームのアタリをとります。

❷外側の短い毛束を描きます。髪の流れの起点は、上部の後ろあたりをイメージします。

❸前髪、もみあげを描きます。

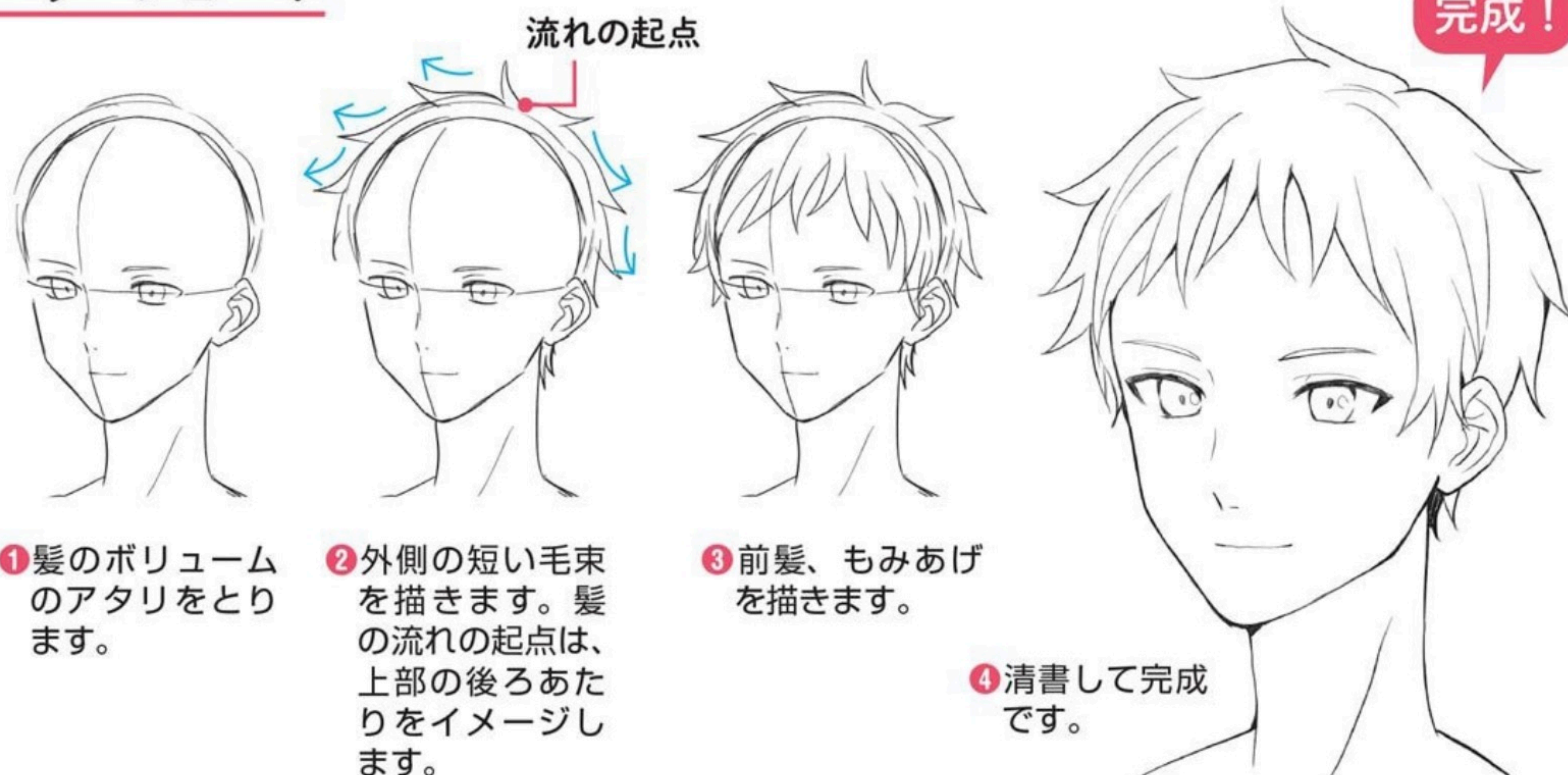
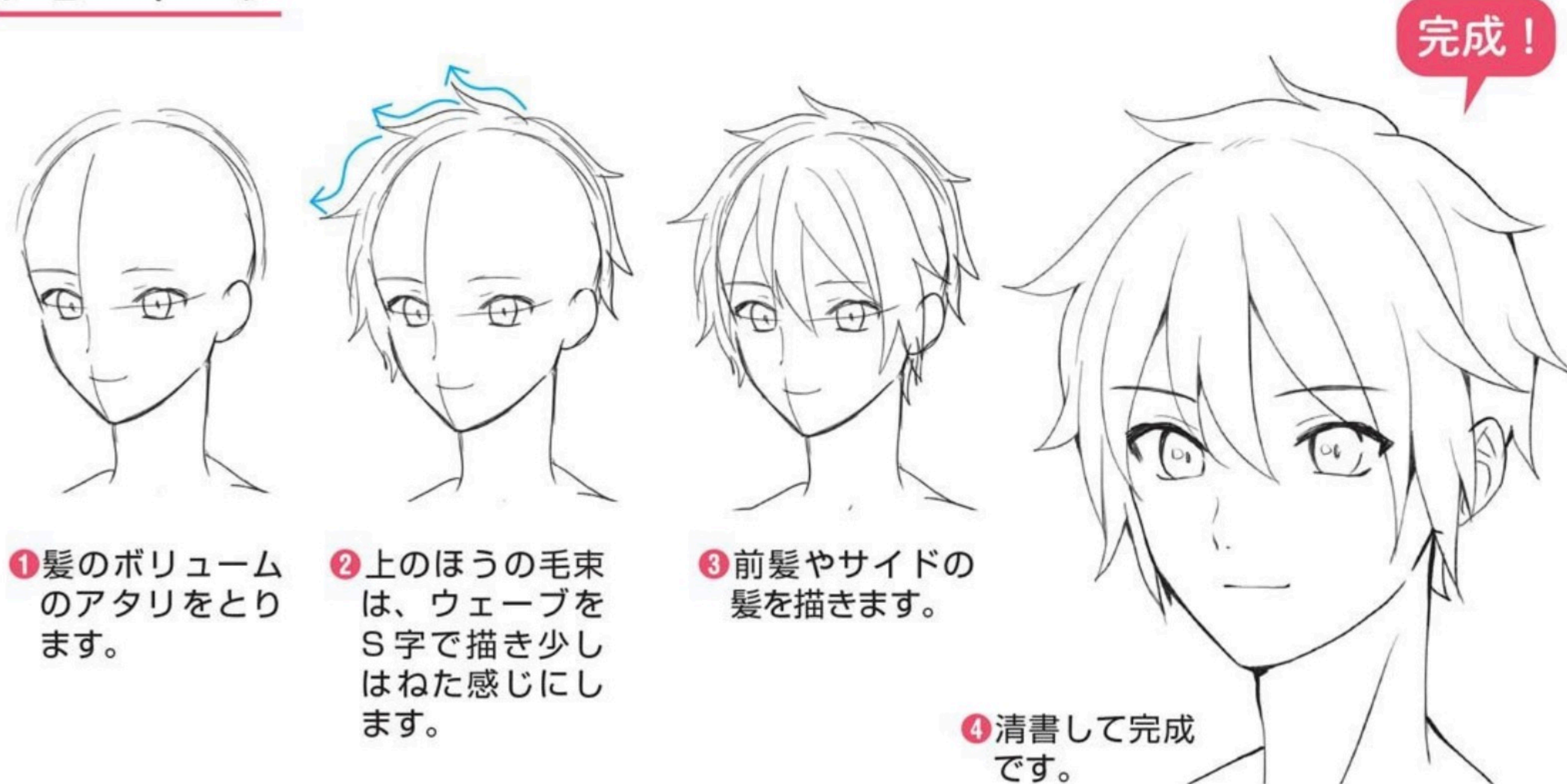
❹清書して完成です。

ショートヘア

❶髪のボリュームのアタリをとります。

❷上のほうの毛束は、ウェーブをS字で描き少しはねた感じにします。

❸前髪やサイドの髪を描きます。

❹清書して完成です。

長い髪型を描く手順

長い髪型の基本となるストレートのロングヘアや、応用的なハーフツインを例に手順を見ていきます。

ロングヘア

完成！

❶髪のボリュームのアタリを描きます。

❷外側の髪を描きます。後ろ髪にも線を入れます。

重なる部分

❸前髪を描きます。重なる部分を作るようにすると立体感が出ます。

❹サイドの長い髪を垂らすように描きます。

❺清書して完成です。

ハーフツイン

完成！

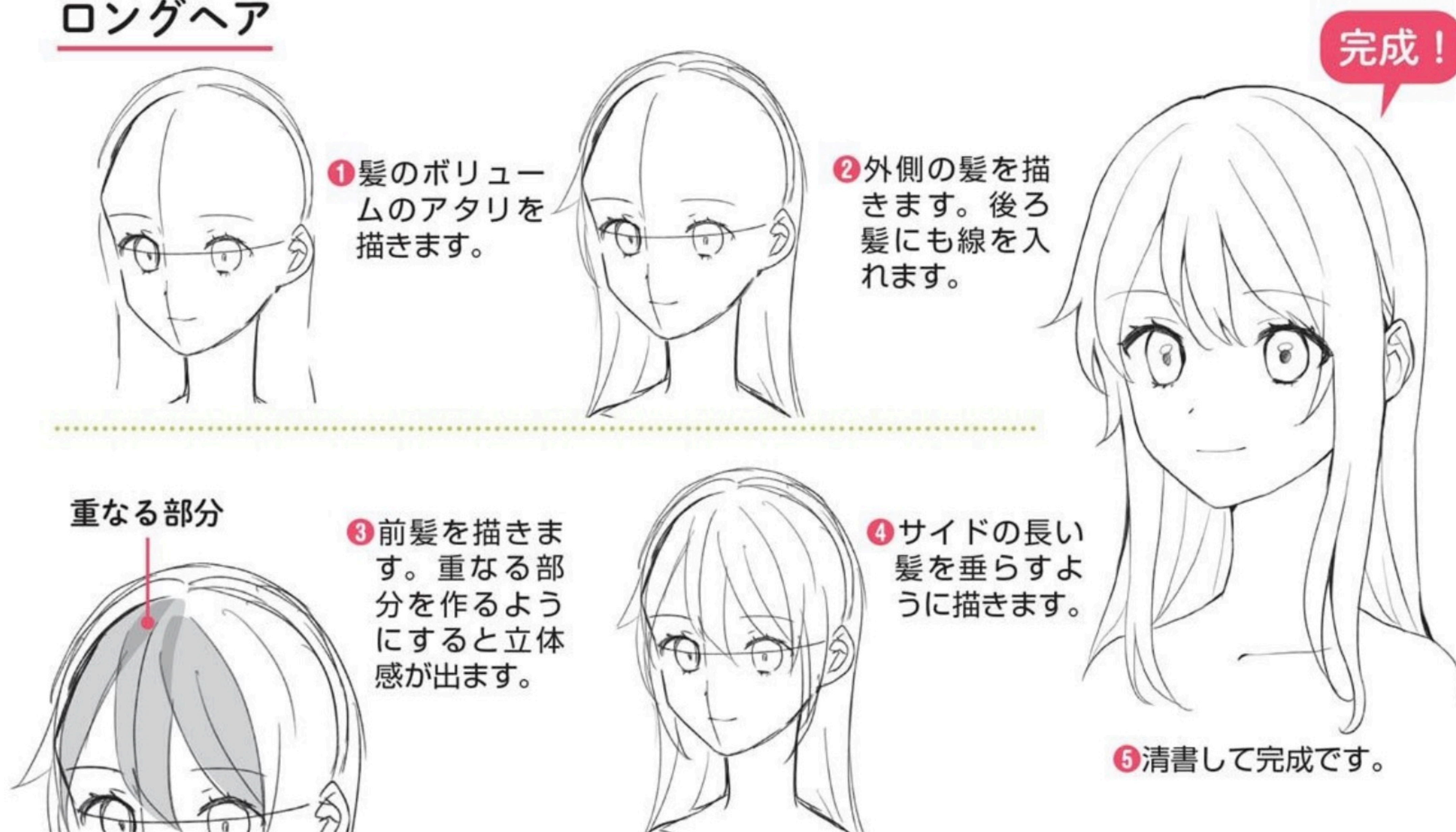
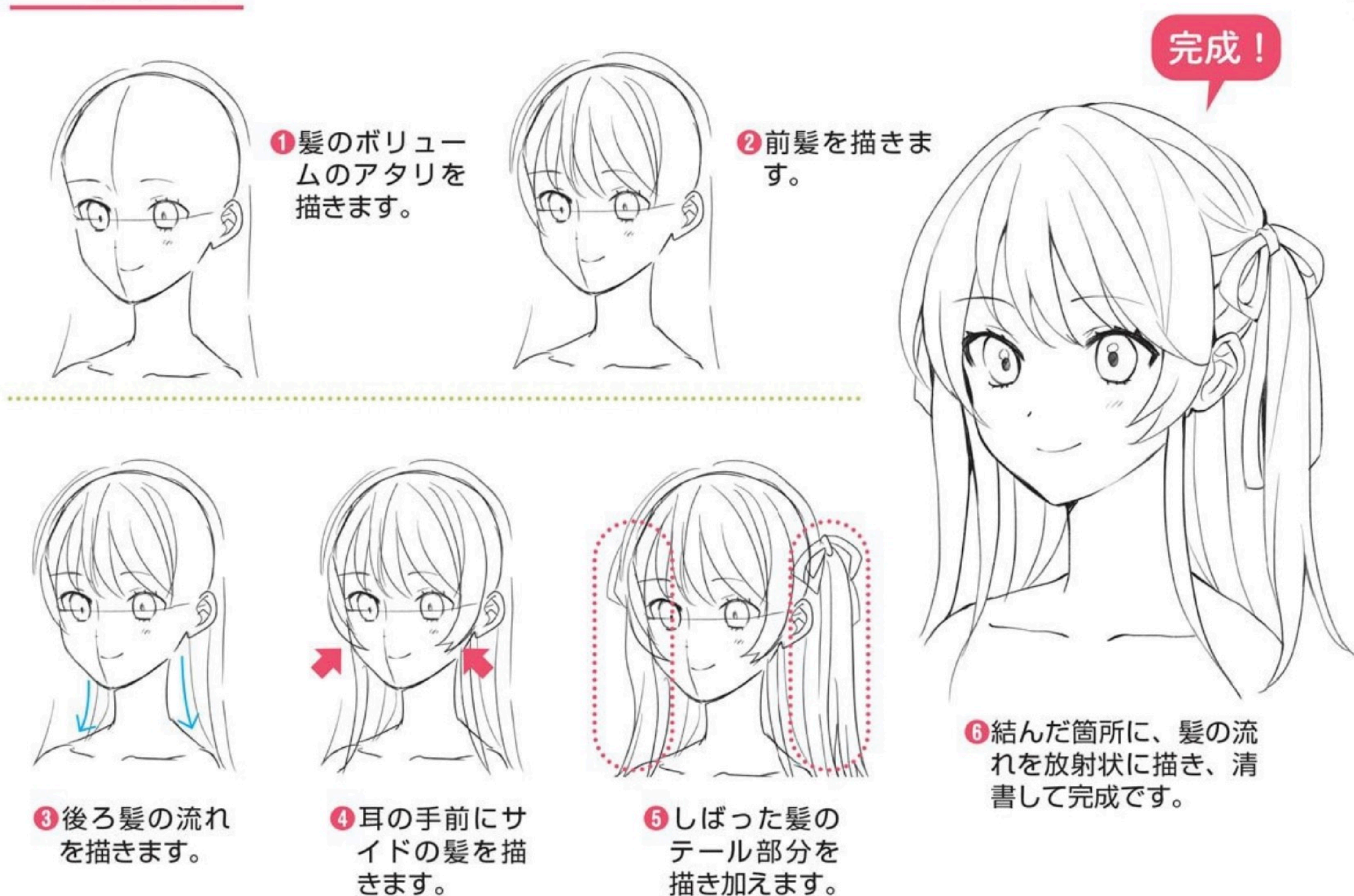
❶髪のボリュームのアタリを描きます。

❷前髪を描きます。

❸後ろ髪の流れを描きます。

❹耳の手前にサイドの髪を描きます。

❺しばった髪のテール部分を描き加えます。

❻結んだ箇所に、髪の流れを放射状に描き、清書して完成です。

ロングヘア（女性）

ロングヘアは、女性が好む定番の髪型です。現実だと胸より上くらいまでがよくある髪の長さですが、キャラクターイラストだと腰より下まで髪が伸びた、非常に長いロングヘアも珍しくありません。

ストレート

繊細さを出す

毛先をシャープに描くと繊細な髪の雰囲気が出ます。

直線的な髪束でツヤのある長い髪を表現

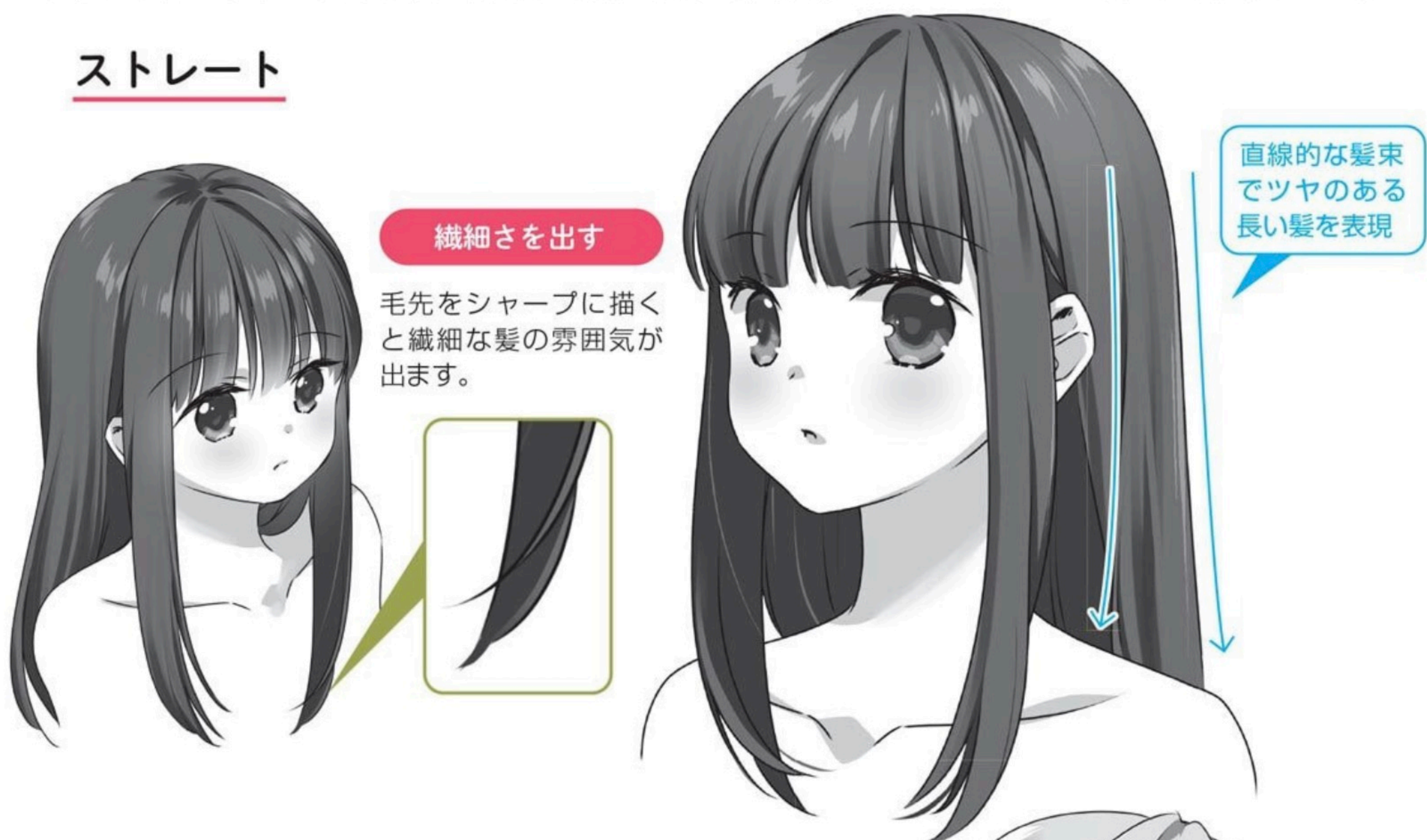
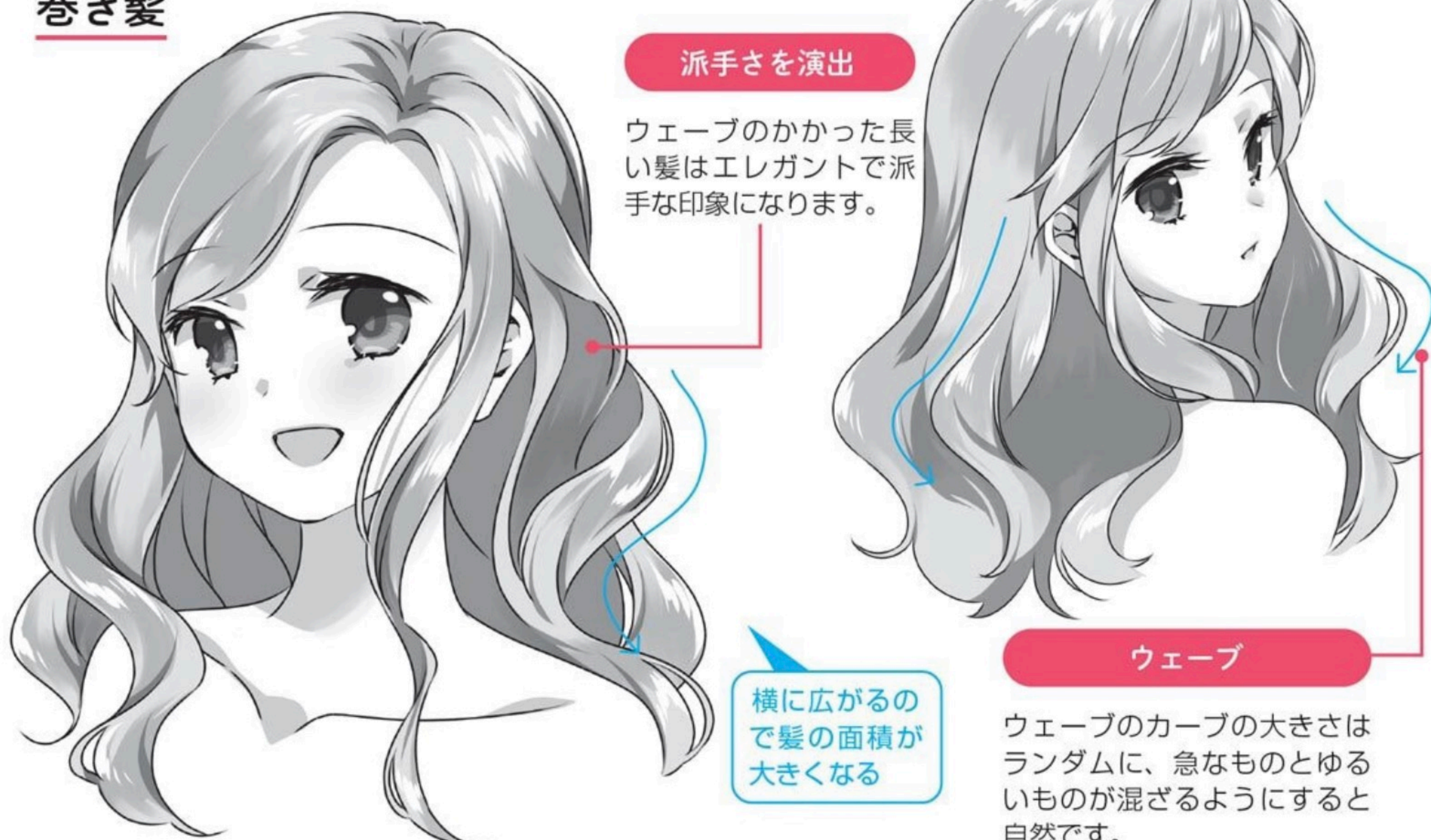
巻き髪

派手さを演出

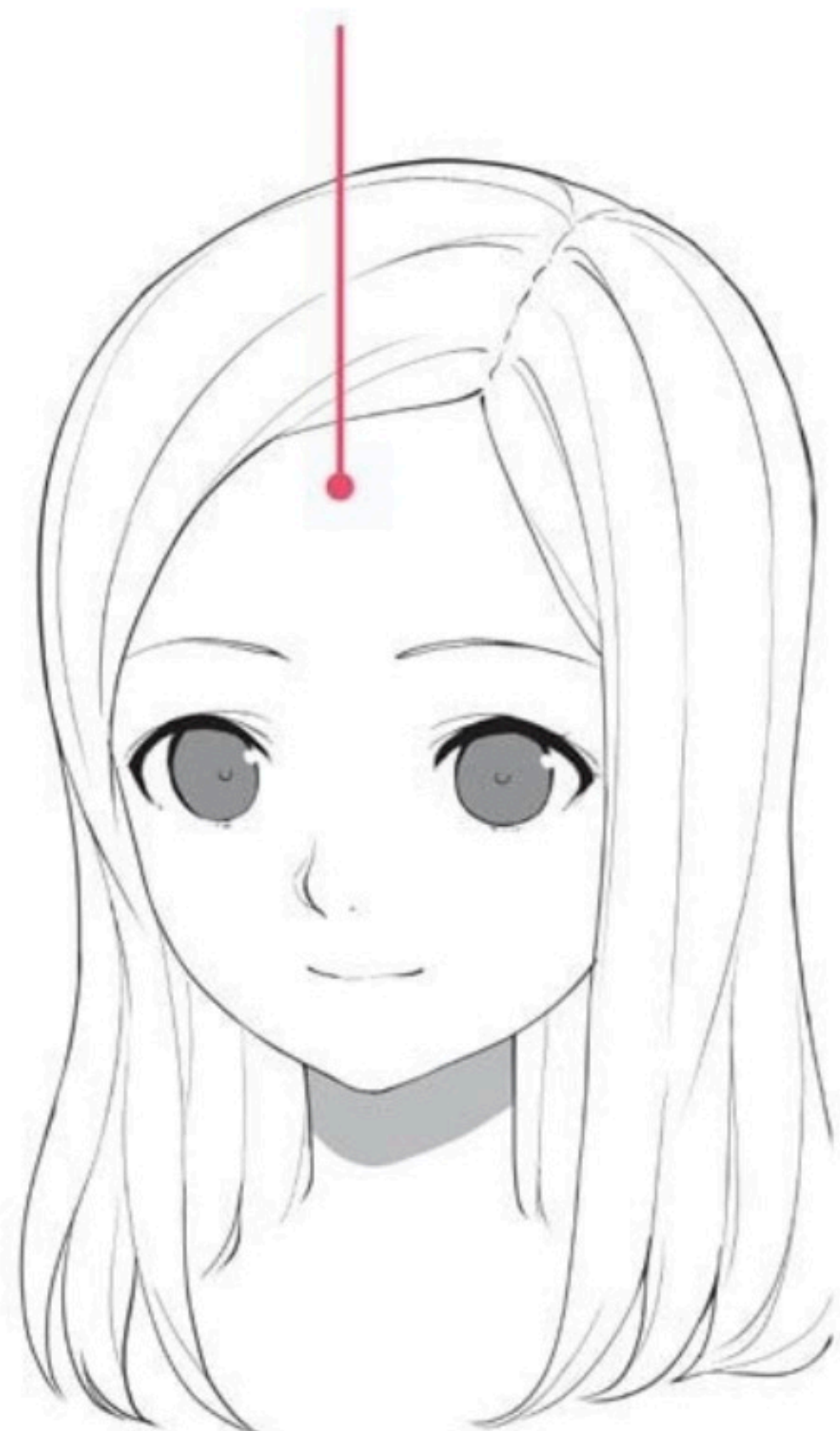
ウェーブのかかった長い髪はエレガントで派手な印象になります。

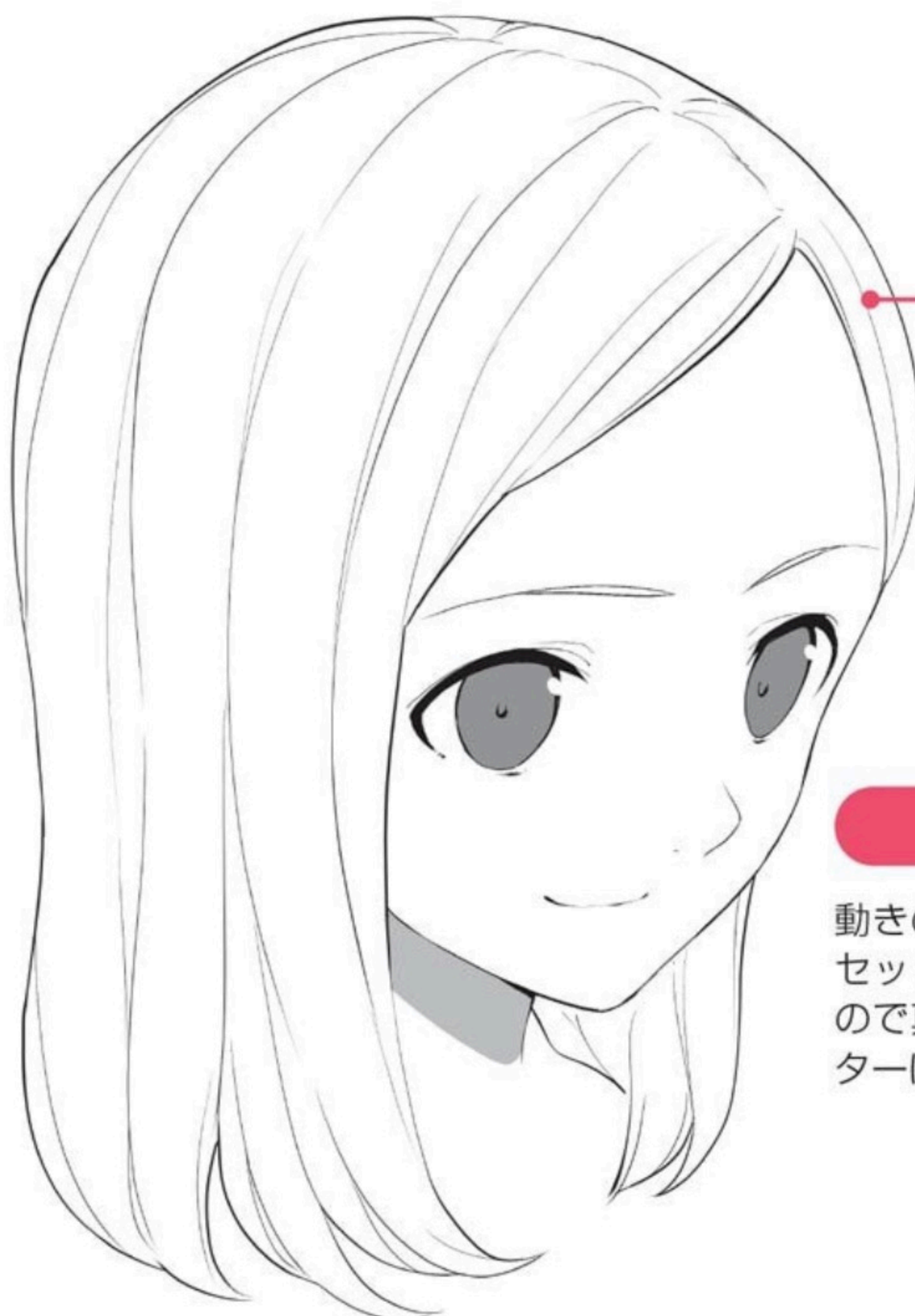
横に広がるので髪の面積が大きくなる

ウェーブ

ウェーブのカーブの大きさはランダムに、急なものとゆるいものが混ざるようにすると自然です。

七三に分ける

額を出す

横分けでおでこを出すと知的な印象を出しやすいです。

動きを抑える

動きの少ない髪は、きっちりセットしたような表現になるので真面目な性格のキャラクターに合います。

ゆるふわロング

ゆるく髪を巻くなどしてやわらかいイメージを出す女の子らしい髪型です。

流れに差をつける

手前と奥の髪束で少し流れの方向を変えると、軽さを出すことができます。

ゆるく巻く

ゆるく髪を巻いてアレンジするのもおしゃれです。

ボブカット（女性）

基本のボブカット

ボブカットは、ロングヘアより活発な雰囲気が出ますが、女の子の可愛らしさも表現できる髪型です。

髪の流れ

トップから生えた髪が、サイドやバックに生えた髪の上に、覆うように流れています。

ストロークの使い分け

長いストロークで髪束を分け、やや短いストロークで毛の質感を表現します。

髪留めでアレンジ

前髪やサイドの髪の一部を髪留めで押さえています。

髪の動き

動きのあるポーズで髪にも動きを出すときは、頬の周りに空間を作るようにするとよいでしょう。

ショートヘア（女性）

ショートヘアも定番の髪型の一つです。スポーティな印象が強いため活動的なキャラクターに似合います。

平行な流れと異なる流れを作って髪を軽くする

基本のショートヘア

少しふくらむ

全体が丸くなるように少しふくらませるようにすると可愛らしさを出しやすいです。

襟足を見せる

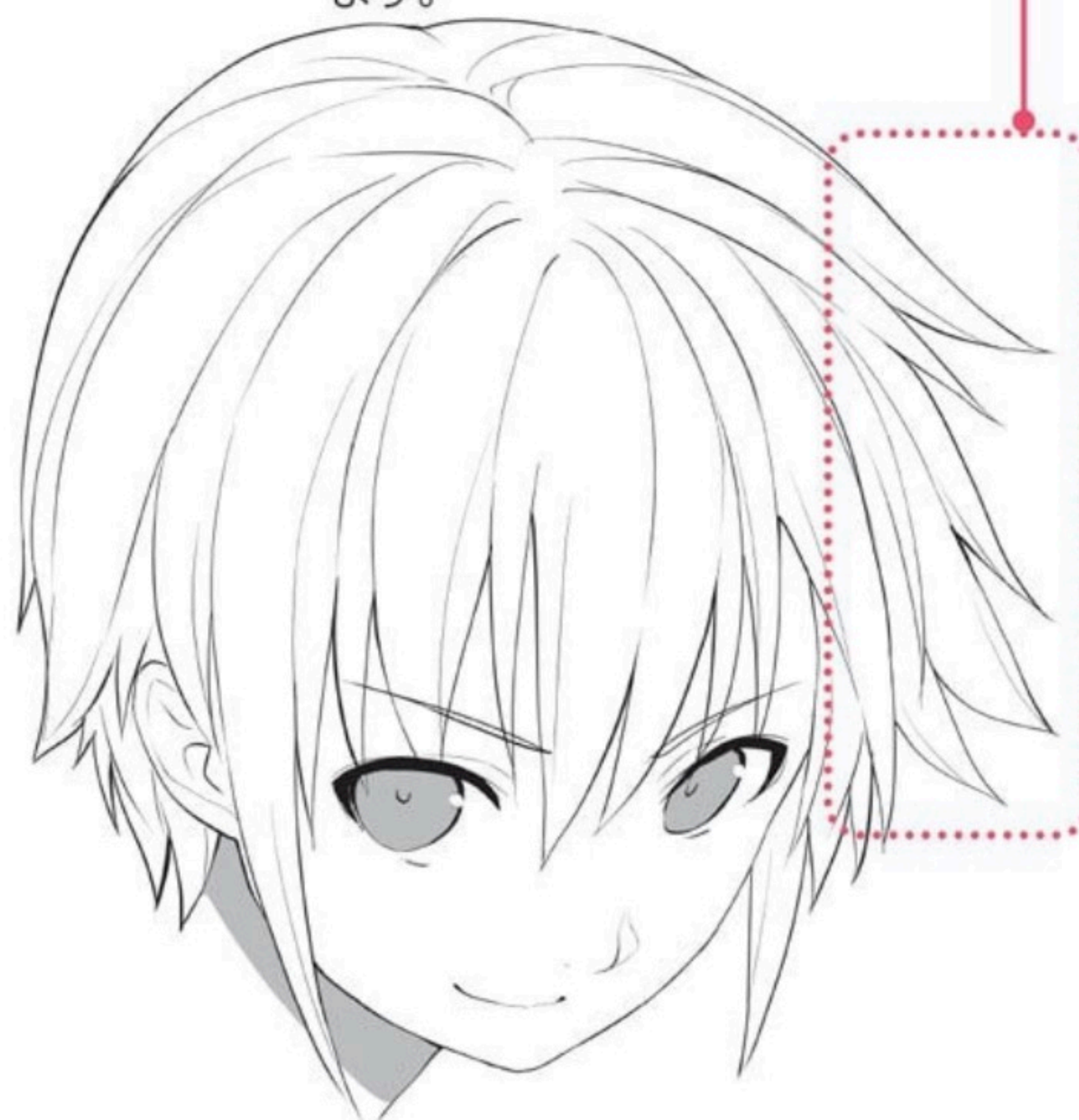
襟足がすっきりしたショートヘアは清潔感を感じさせる髪型です。

アニメ風にアレンジ

とがった髪束

ところどころ髪束の先にとがった部分を作ってインパクトを強めるデザインにしています。

顔を飾る

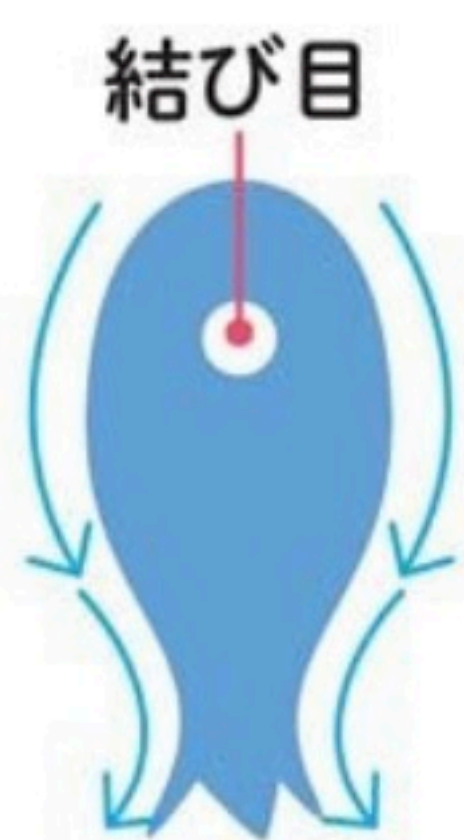
顔の周りを装飾するようにサイドの髪の形を作ります。

ポニーテール（女性）

髪を後ろにしばったポニーテールは、昔からある可愛い髪型の定番です。

前髪以外をしばる

テールの基本

テール部分は結び目の近くが盛り上がる形になります。

結び目

上でしばる

位置の高いポニーテールは若々しい感じや活発な雰囲気があります。

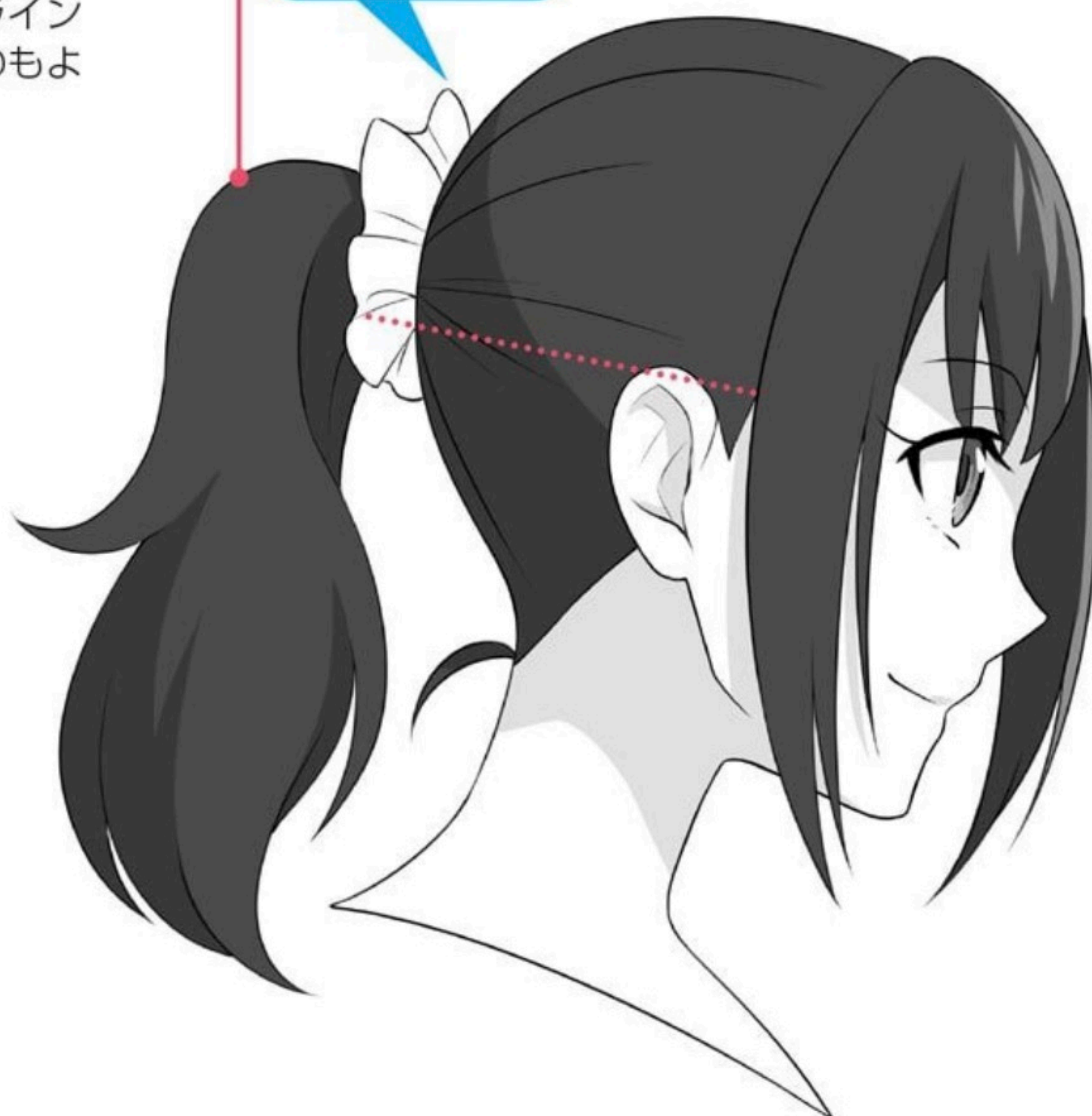
耳の前に垂らす

サイドの長い髪を耳の前に垂らすタイプのアレンジです。

耳のラインで決める

髪を結ぶ位置を耳のラインより上くらいにするのもよくある形です。

シュシュはポニーテールアレンジの定番

アレンジする

おだんごヘア（女性）

髪をアップにすると行動的な印象を出すことができます。おだんごヘアはアップスタイルの定番です。

ひとつおだんご

若さを表現

上のほうでまとめると若いイメージが出ます。10代に多い髪型です。

ハーフアップ

上部だけアップに

髪の上部だけをアップにするハーフアップは、長い髪のアレンジ方法の1つ。おだんごにするとお姉さん風のキャラクターに合いそうです。

2つおだんご

可愛さを強調

2つおだんごは、トップに2つポイントができて猫耳のような可愛さが演出できます。アイドルや子供のキャラクターによく見られ、幼い雰囲気が出る髪型です。

ゆるいおだんご

もこもこに描く

髪をゆるくまとめることで軽さを出しています。髪に空気をふくんだようなもこもこしたりんかくになります。

ツインテール（女性）

ツインテールは、幼いイメージが出る髪型です。
アイドルや小さい子供によく見られます。

定番のツインテール

結び位置

耳より上で結び、テール部分が肩まで垂れる基本のタイプです。

前髪のアレンジ

前髪はさまざまなアレンジが可能です。ここでは7：3に分けて前髪が重くならないようにしました。

小さいツインテール

結び目をアレンジ

結び目をリボンなどで飾るのもよいでしょう。

幼い印象に

テール部分が細かったり短かったりすると、より幼い雰囲気が出ます。

ハーフツイン

耳上の髪で

ハーフツインは、真ん中でトップの髪を分けたあとで、耳上の髪をすくって左右にテールを作る女の子らしい髪型です。

長さも強調

下ろす髪の部分が多いため、長い髪の魅力も出すことができます。

ツインドリル

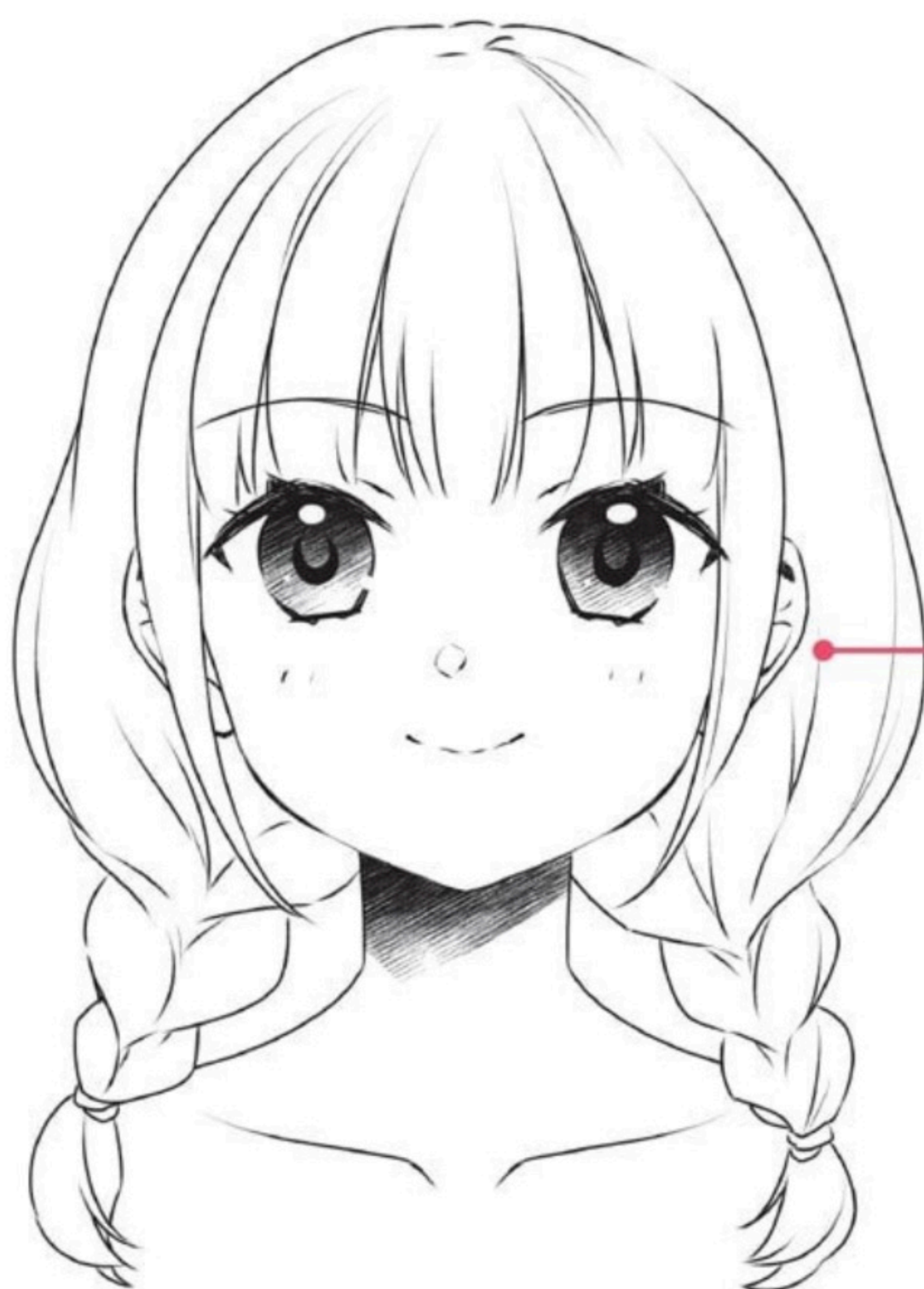
ドリルのように

縦巻きロールのツインテールは、ツインドリルと呼ばれます。髪の方向はドリルのようにねじれます。

華やかになる

縦巻きロールにすることで派手さが加わります。華やかなイメージは、お嬢様キャラに似合います。

みつあみ（女性）

2つみつあみ

可愛さを出す

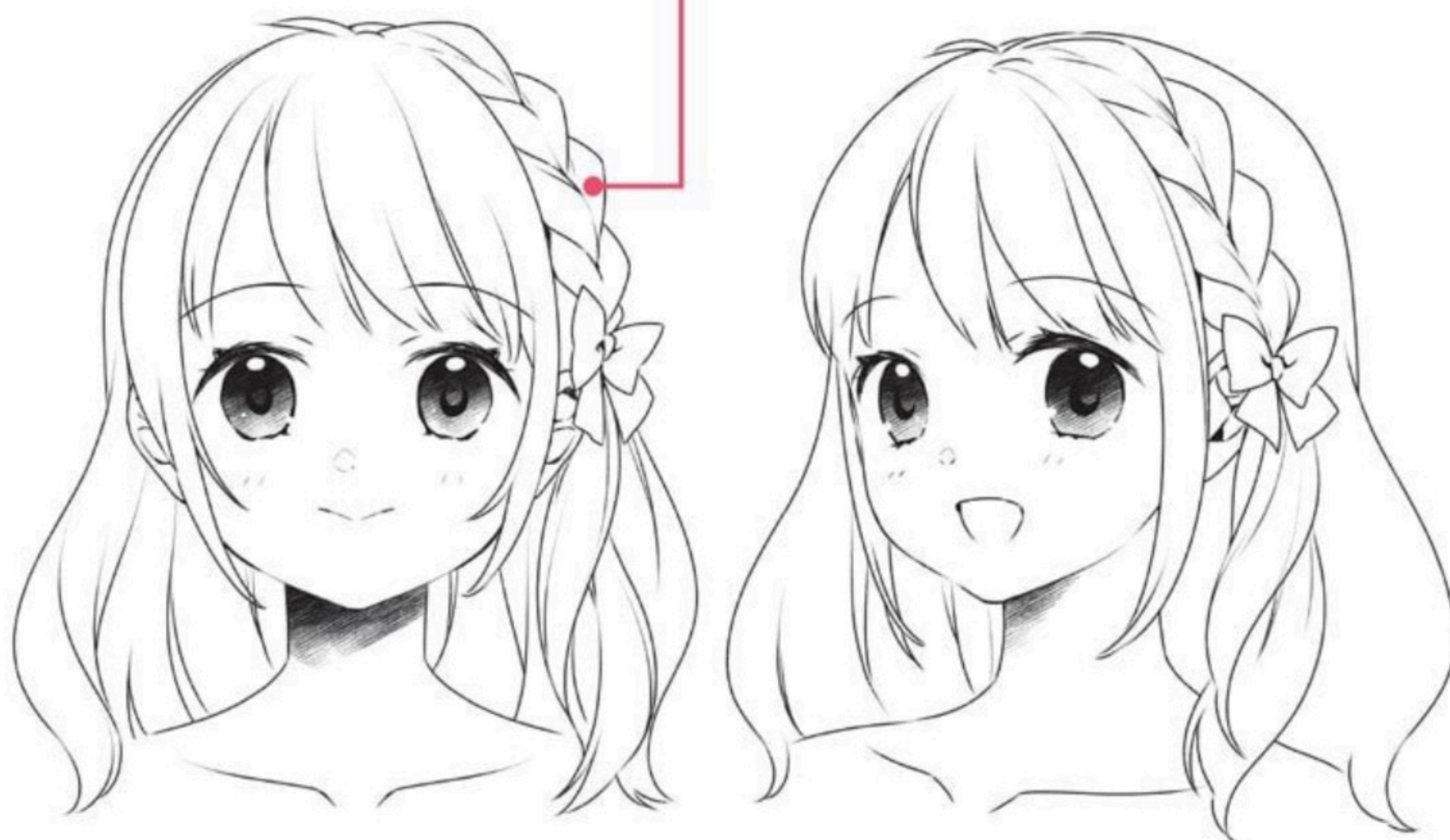
サイドに2つみつあみを作った女の子らしい髪型です。ふんわりした部分を作ることで可愛くアレンジしています。

髪の流れ

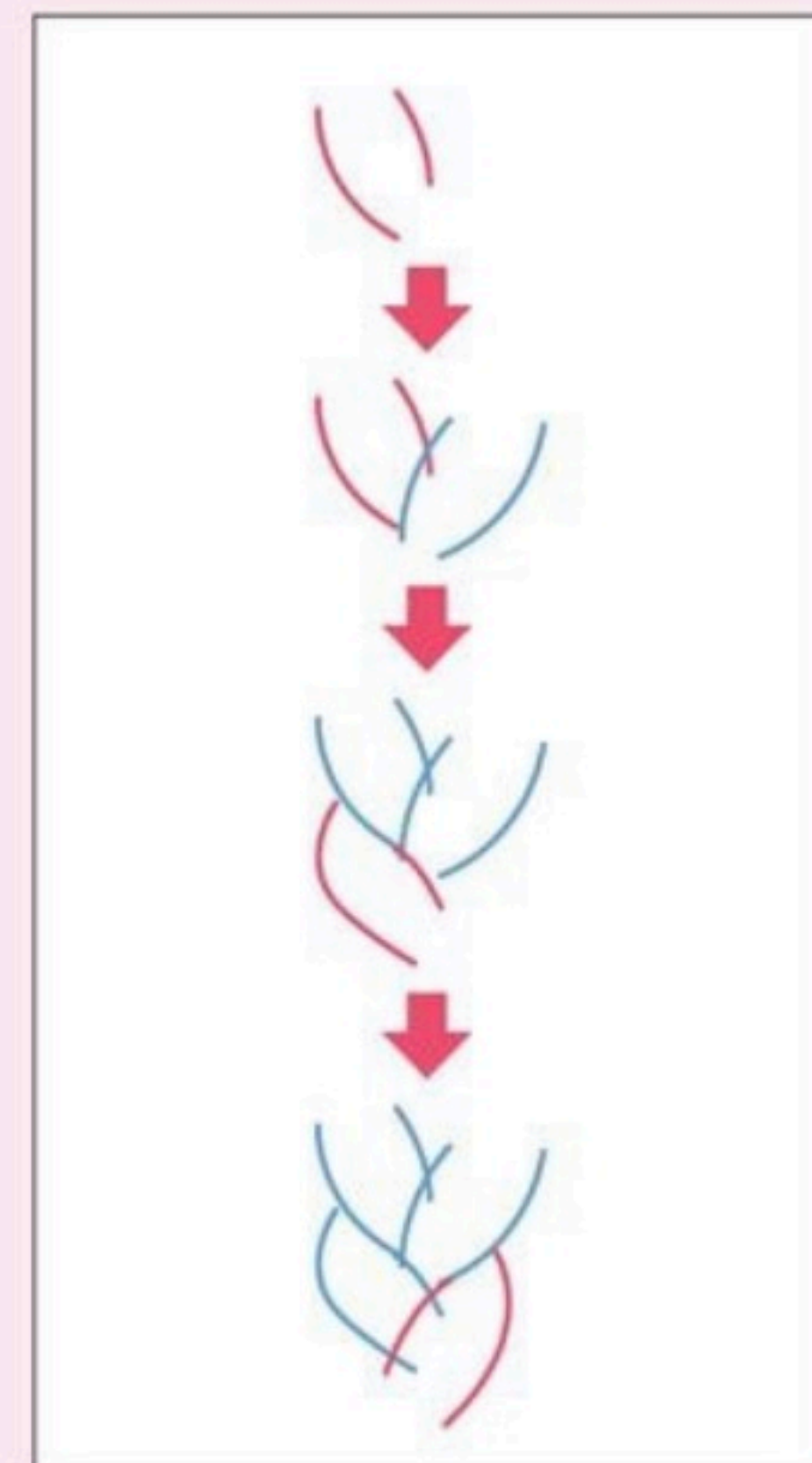
みつあみの髪の流れは、髪の束がクロスしながら入り組んでいるようなイメージで描きます。

みつあみアレンジ

華やかさをプラス

さまざまな髪にみつあみを加えることで、華やかさが加味され、上品な雰囲気を出すことができます。

Point

交互に重ねる

みつあみは、左右の束を交互に重ねていくように描くとよいでしょう。

髪飾り（女性）

シュシュ

シュシュは、薄い布にゴムを通した髪飾りです。

おだんごカバー

おだんご部分にかぶせた布の飾りです。

髪留め

髪留めは自由に形を作れるのでアレンジしやすいアイテムです。オリジナルのデザインを作っても面白いでしょう。

カチューシャ

髪を押さえるカチューシャはシンプルなものから装飾がついたものまでバリエーションの多い髪飾りです。

リボン

大きなリボンは美少女キャラを飾る定番アイテムです。

紐リボン

細いリボンで髪の一部分をしばる髪飾りです。

ショートヘア（男性）

男性キャラのショートヘアは、アレンジしやすいため活発なタイプでも知的なタイプでも合う凡庸性の高い髪型です。

くせっ毛

S字の髪の流れではねた部分を作る

はねた部分

シンプルな髪型ですが、ところどころはねた部分を作って、アクセントにしています。

主人公ヘアの定番

少しウェーブがかかったくせ毛のショートヘアは、普通っぽさがありつつ地味すぎない髪型なので、主人公キャラに使われることも多いです。

ストレート

まっすぐなキャラに

まっすぐな髪のショートヘアは、実直さや真面目な感じが出やすい髪型です。

目を隠さない

前髪は目を避けるように中心に寄せています。

かき上げ

かき上げを派手に

七三に分けてかき上げたタイプの髪型です。かき上げた髪の盛り上がりが大きいほど派手な印象になります。

やわらかい線

フェミニンな魅力を出したいときは、曲線でやわらかい髪を表現するとよいでしょう。

刈り上げ

活発さが出る

少し短めの髪をかき上げて活発な雰囲気を出しています。

すそに行くほど、とがった部分が短くなる

おしゃれさをプラス

サイドを刈り上げたタイプのショートヘアはおしゃれに気を使うキャラクターに合いそうです。

ベリーショート（男性）

清潔感が魅力のベリーショートは、ショートヘアよりさらに短い髪型です。頭の形が出やすいのが特徴です。

くせっ毛

短い曲線

短い曲線で描くとやわらかい髪質を表現できます。

軽さを出す

ランダムに流れる細めの髪束を描くことで、くせ毛っぽいベリーショートを表現できます。やわらかい線で描くことで中性的な印象を出すことができます。

ツンツンヘア

活動的に見せる

ツンツンヘアは小さなトゲが並んでいるように描くとよいでしょう。とがった毛先の感じが活動的な印象を強めます。

トゲをそろえる

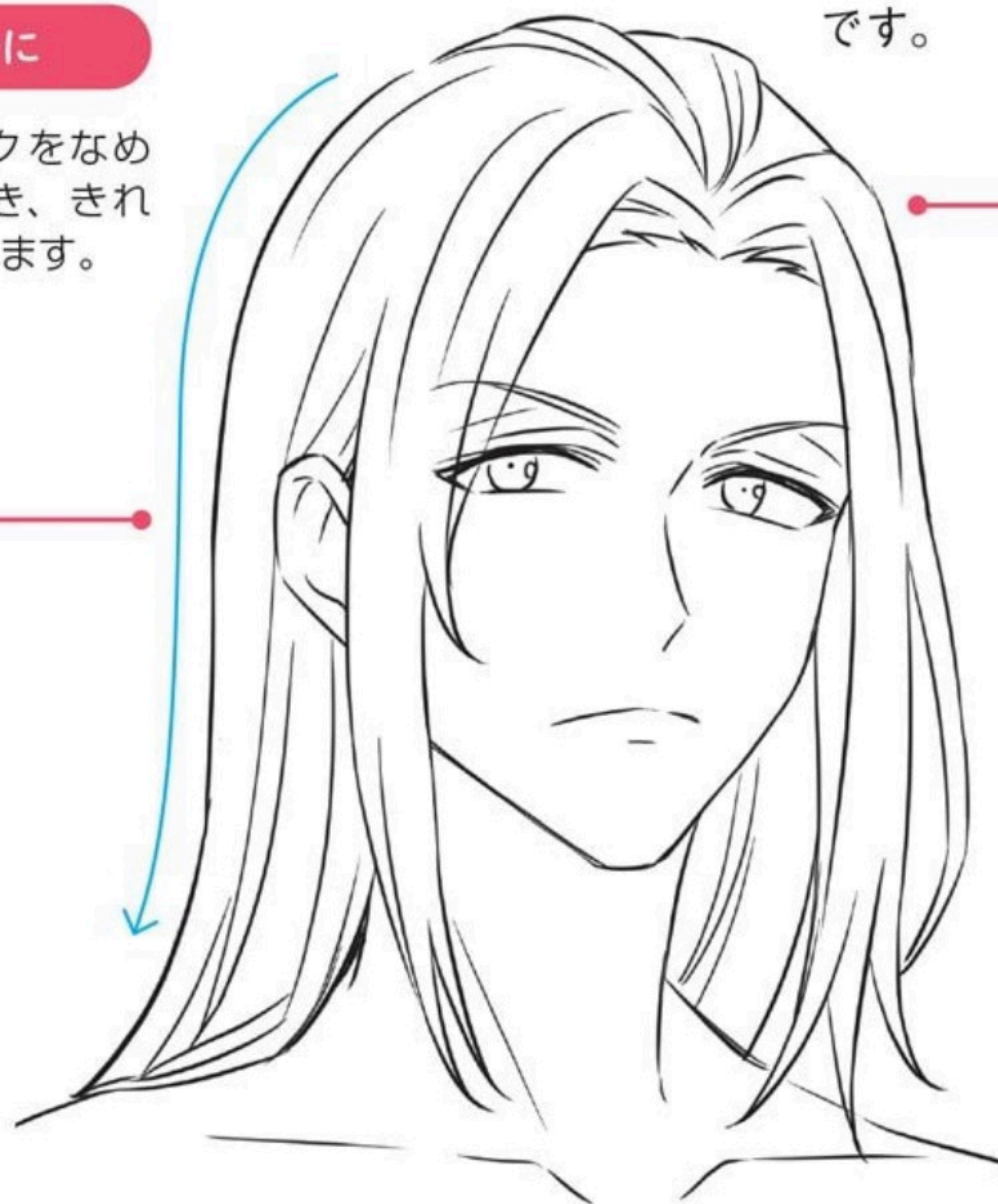
毛先のトゲは、大体同じくらいの大きさに描きます。

ロングヘア（男性）

ロングヘアは女性の髪型として定番ですが、長髪男子も独特の魅力があります。長い髪が醸し出す色気は、美男子の魅力をアップさせるようです。

ストレート

なめらかに

長いストロークをなめらかな線で描き、きれいな髪を表現します。

肌が隠れる

髪で肌が隠れる部分が多い髪型です。「隠す」要素に通じるためミステリアスなキャラクターがロングヘアであることも多いようです。

ちらっと見える部分で色気を出す

後ろでしばる

しばる位置

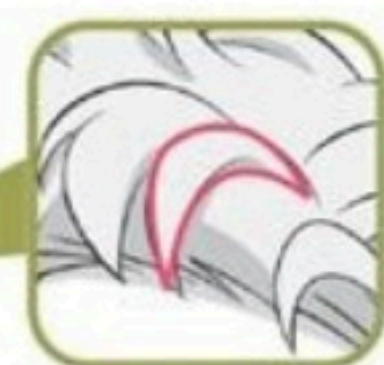
低い位置でしばるとナチュラルな雰囲気になります。しばる位置が高いとチョンマゲ風になります。

前髪で飾る

後ろを結んだ活動的なタイプの長髪です。実務的で地味な印象が出ますが、顔を飾るように前髪を垂らすと華やかさもプラスされます。

パーマ（男性）

パーマをかけた髪型は、手間をかけた感じが強くなるため、おしゃれなタイプのキャラクターに合うでしょう。

短髪のパーマ

三日月型に

短いパーマは、三日月のような形の髪束を散らすように描くとよいです。

長髪のパーマ

華やかな印象

ウェーブのかかった長い髪は華やかな印象があり、おしゃれに気を使うナルシスト系のキャラのほか、軽薄な性格のキャラにも似合います。

単調になるのを避ける

ウェーブは髪束ごとにランダムにうねらせることで、単調にならないようにします。

オールバック（男性）

長髪のオールバック

髪を後ろに上げて額を出す髪型です。雄々しい印象を出しやすい髪型です。

野性味が出る

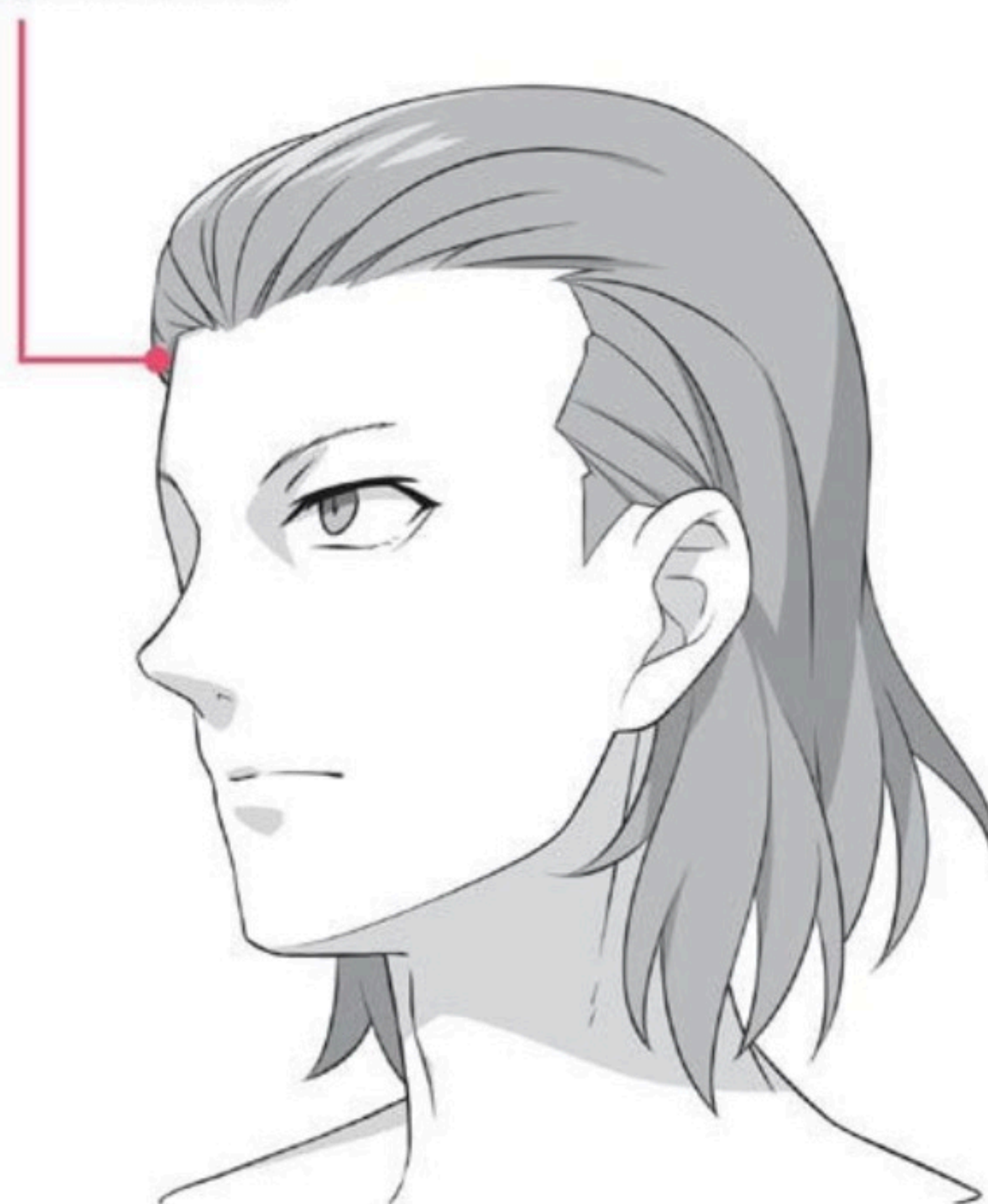
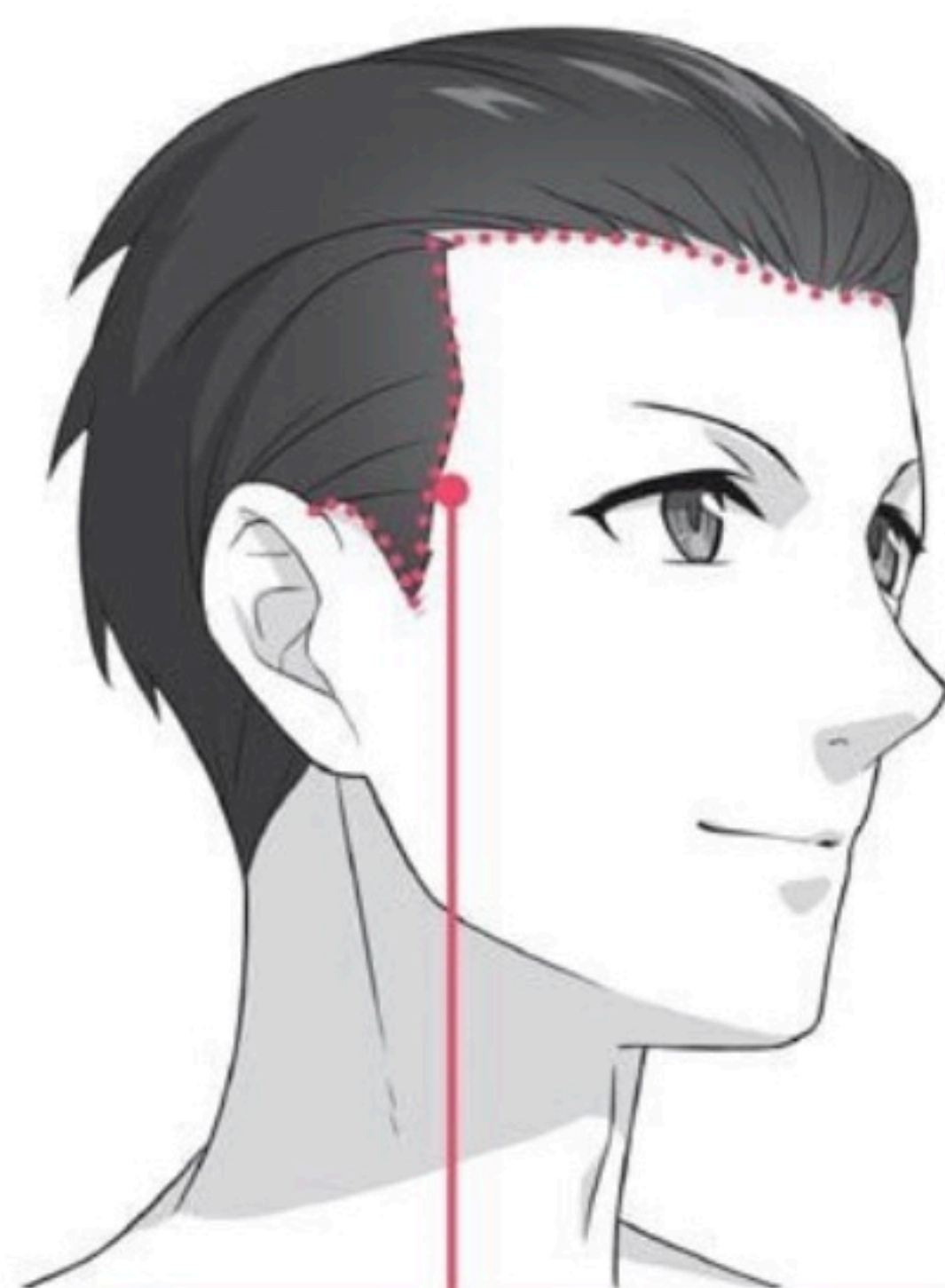
オールバックは額を露出し野性味が出る髪型です。

後ろ髪を伸ばす

ぼさぼさした長い後ろ髪にすると、荒々しい印象を出すことができます。

短髪のオールバック

清潔感を出す

前髪とサイドを後ろに流してすっきりさせた短めのオールバックは、清潔感を感じさせます。

生え際

額やもみあげが露出するので生え際のラインが不自然にならないように注意して描きます。

ツーブロック（男性）

ツーブロックは、サイドの髪を刈り上げ、耳上の髪を長くかぶせるようにすることで、段差をつける髪型です。

マッシュ

刈り上げを見せる

刈り上げたサイドの部分が見えるくらいの長さにすると、ツーブロックだとわかりやすいでしょう。

長くさわやかに

長めの髪の魅力と、刈り上げたさわやかさが両立する髪型です。

アシンメトリー

活動的に

毛先をランダムにしたり色を染めるなど凝った髪型になりやすいツーブロックは、アシンメトリーになるとさらにおしゃれで活動的な印象になります。

おしゃれに

アシンメトリーのアレンジはおしゃれな雰囲気のキャラクター向きです。

帽子

帽子は、キャラクターデザインのポイントになるほど目立つアイテムです。キャラクターの印象に合うものをかぶせましょう。

上部がへこんでいるのがよくある形

キャップ

キャップはスポーティでカジュアルな印象が強い帽子です。つばで顔が隠れないようにかぶせるのが基本です。

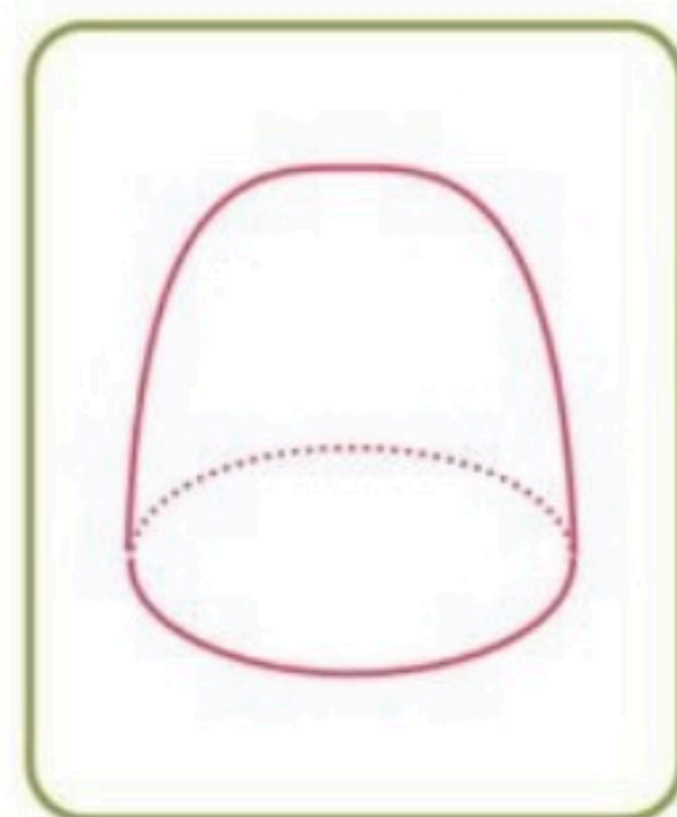
ハット

ハットは、紳士的なイメージがありながらカジュアルなファッションにも合わせられる定番アイテムです。

Point

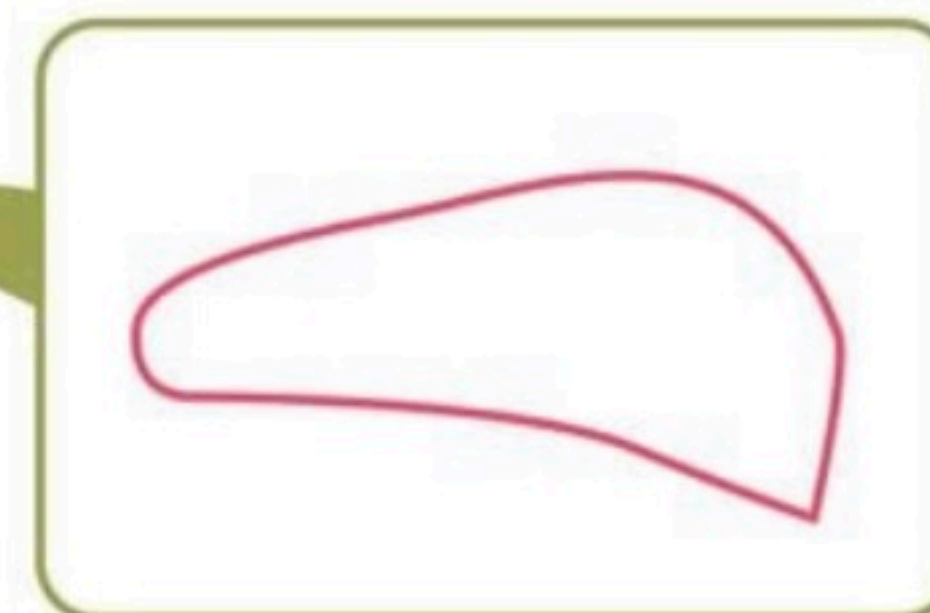
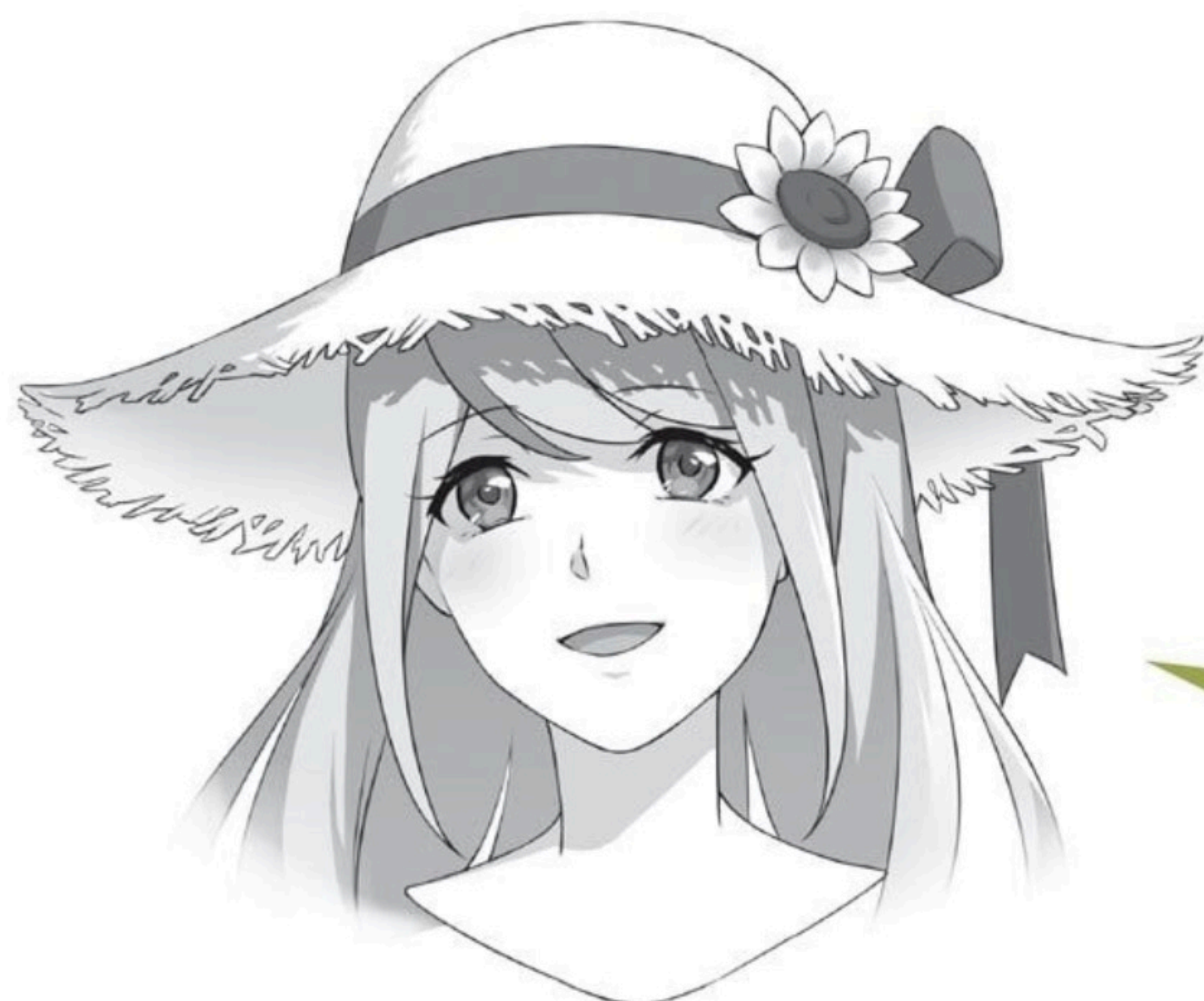
かぶる深さに注意

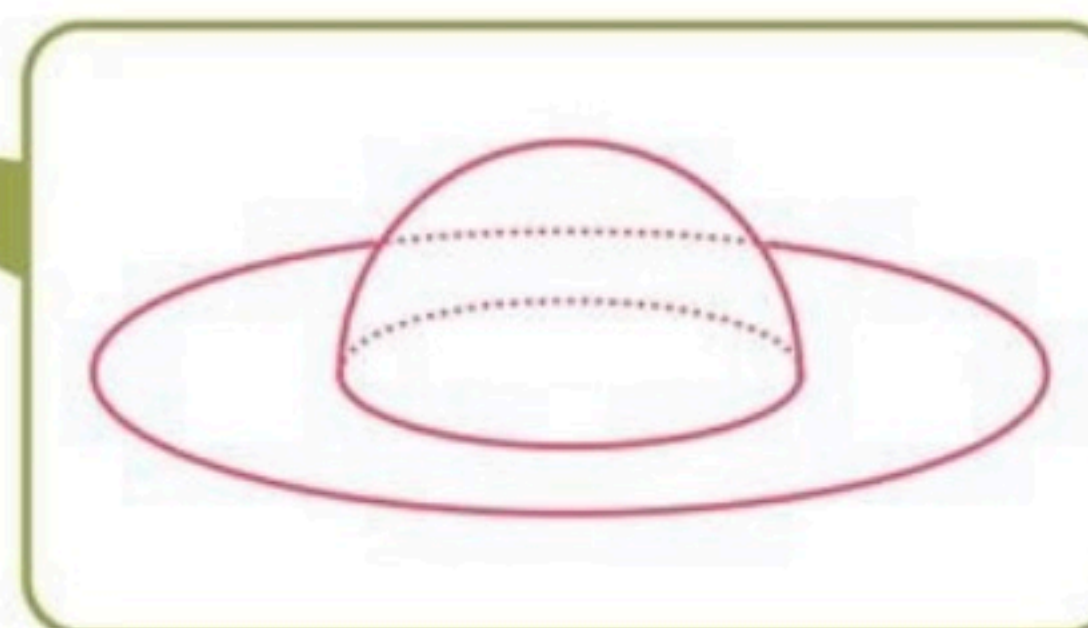
帽子を描くときは、かぶる深さが深すぎたり浅すぎたりしないように注意しましょう。少し後ろに傾けるようにかぶせると顔の表情を見せやすいです。

下図のような形のニット帽を浅くかぶっているため、帽子の上部がへこんでいます。

ニット帽

もこもことしたウールで編まれたニット帽は、かわいい雰囲気を出しやすいアイテムです。

ハンチング

19世紀のイギリスが発祥で、スチームパンク作品でも見ることの多い帽子です。現代でもファッションアイテムとして人気があります。

横から見ると、前方が薄く後方にボリュームがあるデザインです。

麦わら帽子

麦わら帽子は、夏の定番アイテムです。基本的には広いつばにドーム状のものを乗せた形ですが、作例はつばを波打たせたタイプです。

クラウンにつばが囲むようについたUFOのような形です。

魔法使いの帽子

魔法使いが使うようなとんがり帽子です。形を歪ませてよれた感じを出したり、つばに傷をつけたりすると、古物の雰囲気が出ます。

ヘアバンド

長めの髪型もヘアバンドをつけると活動的な雰囲気になります。

Chapter 2

魅力を引き出す表情

表情の基本

眉と口だけでも表情を作れる

表情のポイントは眉と口です。眉と口を動かすだけでキャラクターの感情を表現することができます。リアルな表情は筋肉の動きなどを細かく描く必要がありますが、デフォルメの強い省略した絵柄では、眉と口を動かして表情を作ることが基本です。

無表情

特に感情を表さないとき、眉と口は動かしません。

喜

喜びの表情では口角を上げます。眉尻を少し下げると穏やかな感情を表せます。

怒

眉尻が上がり、歯を食いしばったような口にすると怒りの表情を表現できます。

悲

眉尻と口角を下げると、悲しみの感情を表現できます。

驚

眉頭の位置を上げ、口を大きく開くと驚いたときの表情になります。

Point

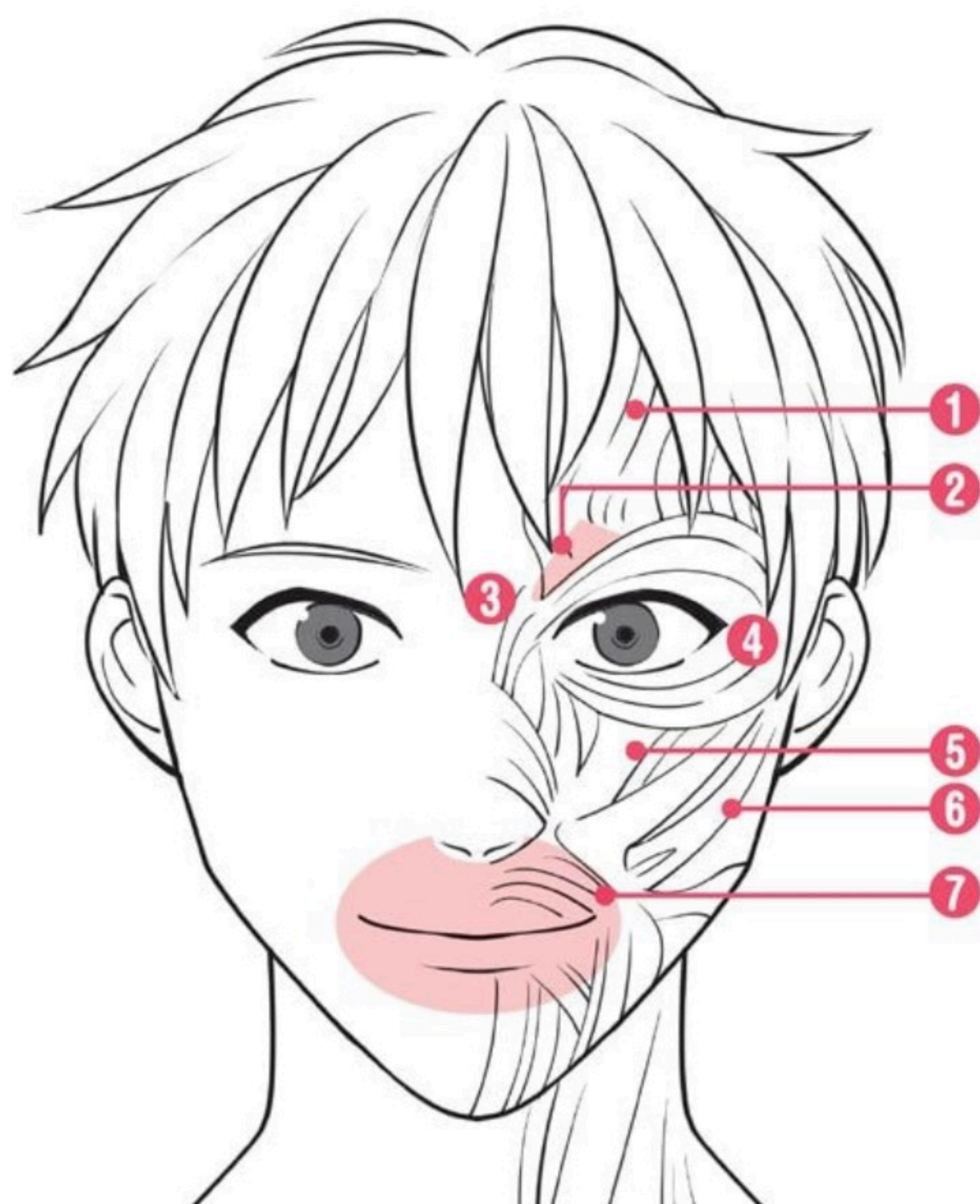
口角の基本

リラックスした状態や前向きな感情を表す表情では、口角を上げるのが基本です。逆につらいときや後ろ向きな感情を表す表情では口角を下げます。

口角を上げる　口角を下げる

表情を作る筋肉

表情を作る筋肉の総称を表情筋と言います。その構造は非常に複雑で、実に多くの種類の表情筋を動かして表情が作られています。
眉や口で基本の表情を作ることに加え、表情筋が動かす眉間やまぶたのシワ、頬の動きなどにより、複雑な感情表現を表情に出すことができるのです。

表情筋の位置

❶前頭筋
眉を動かしたり、額にシワを作ったりする筋肉です。

❷皺眉筋
眉間のシワを作ります。

❸鼻根筋
鼻のつけ根にシワを作る筋肉です。

❹眼輪筋
まぶたを動かします。

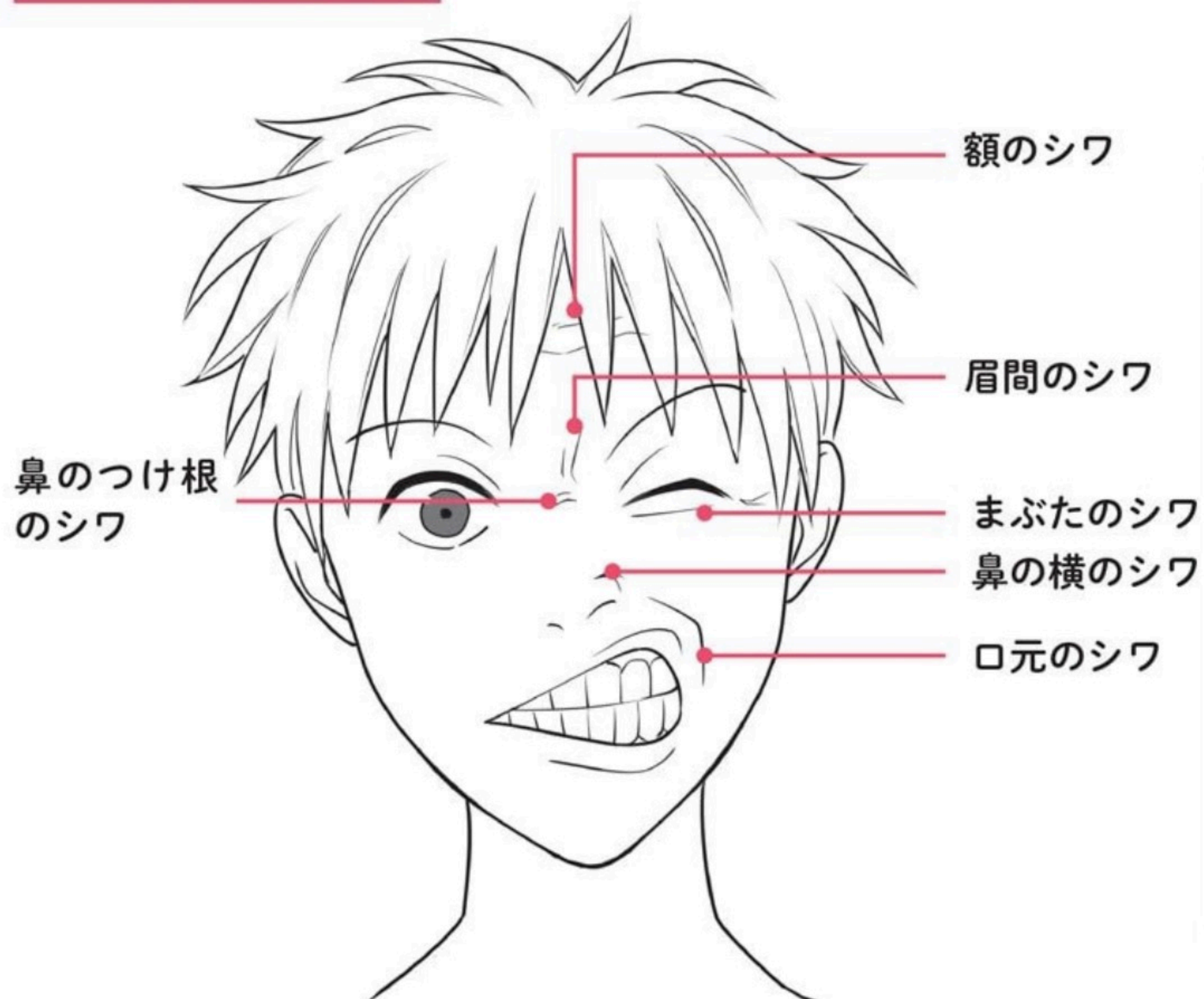
❺上唇挙筋
鼻翼や上唇を動かします。

❻大頬骨筋
頬を動かし口角を上外側に動かします。

❼口輪筋
口を開閉するときに使う筋肉です。

※ここに挙げるのは 20 種以上ある表情筋のうちの一部です。

表情筋が作るシワ

額のシワ
眉間のシワ
鼻のつけ根のシワ
まぶたのシワ
鼻の横のシワ
口元のシワ

Point

可愛い顔の表情とシワ

女の子のイラストでは、可愛くデフォルメするため、表情の変化でできるシワを省略します。しかし眉間やまぶたのシワは描かれるときがあります。その場合は、ひかえめに線を入れたり影で処理したりして可愛らしさを保ちます。

顔の向きと視線

感情と顔の向き

顔の筋肉を動かさなくても、顔の向きや視線が異なると印象も変わります。表情を生かす手段として覚えておくとよいでしょう。

上向き

顔を上を向けた場合は、前向きで明るい印象を与えやすいでしょう。喜びの表情などと合わせることで希望に満ちた心情を表現できます。

・明るい
・希望
・前向き
……の印象に

下向き

顔を下に向けると、落胆した様子や後ろ向きな気持ちの印象を強めることができます。悲しみの表情と組み合わせることで、つらい心情をしっかり伝えることができるでしょう。

・暗い
・落胆
・後ろ向き
……の印象に

横向き

横顔は、視線を強調できるアングルです。まっすぐに視線を送った場合は何かを決意したような印象を与えます。りりしい表情と組み合わせると効果的です。

横顔の叙情

叙情的な雰囲気が出やすいのも、横顔の特徴です。視線を落とした物憂げな表情を情感を出して見せることができます。

感情と視線の向き

人間の視線の向きには、心理が表れると言われます。視線の向きに注意することで、キャラクターの心情をより強調することができます。

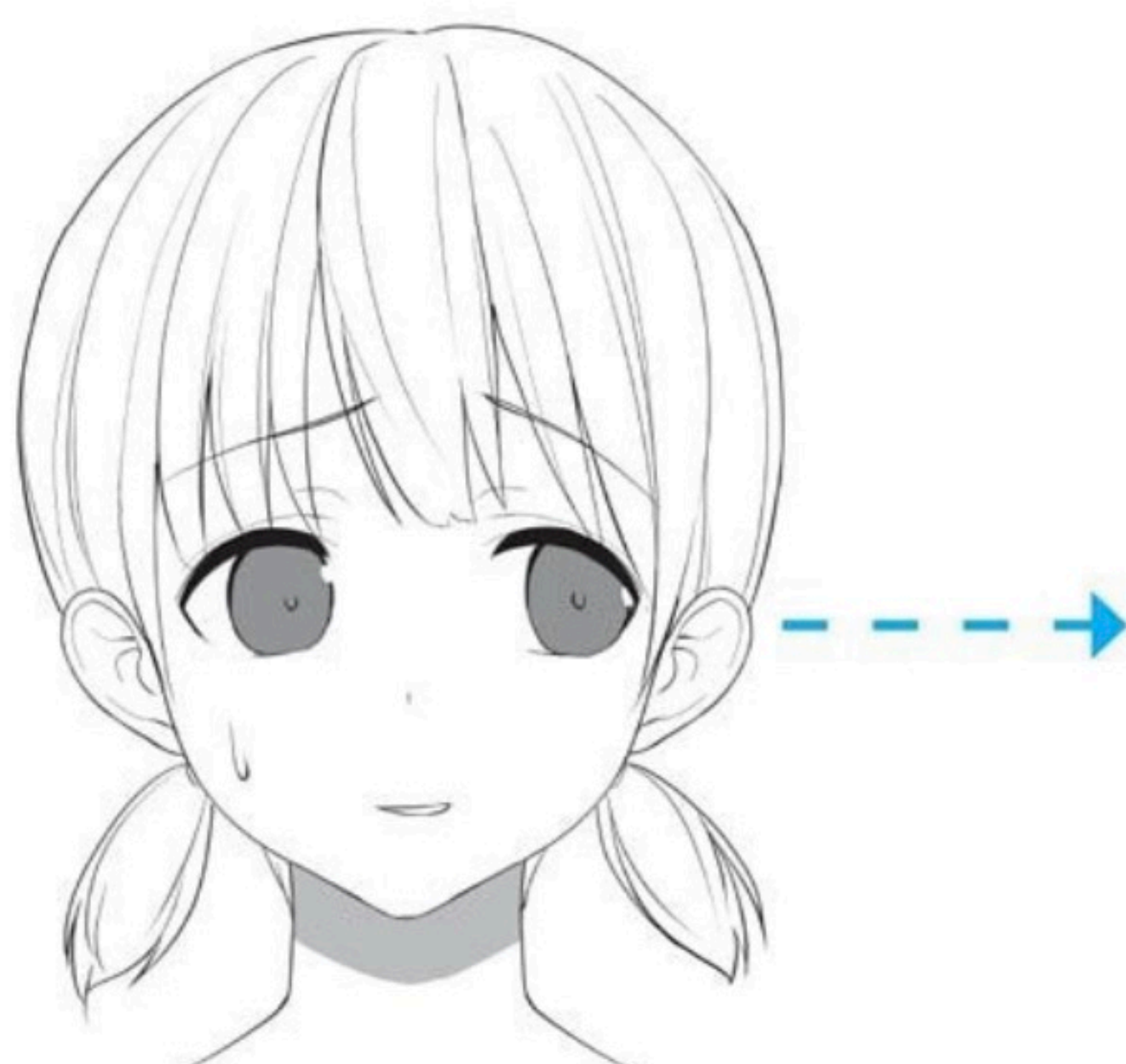
正面を見る

正面に視線を向けた表情は、前向きな印象を与えます。誠実さや真剣さを表現したいときにも合うでしょう。

ナナメ下を見る

ナナメ下に視線を向けた表情は、考えごとをしているような雰囲気が出ます。

ナナメ上を見る

ナナメ上に視線を向けると、何かを思い出しているような表情に見えます。考えごとをしているような印象もあります。

横を見る

視線を横に向けると、物事を正面から受けるのを嫌がって目を逸らしているように見えます。話を逸らしたい様子や、呆れて直視したくないといった心情に合うでしょう。

上を見る

上に視線を向けた場合も何かを思い出しているような印象になりますが、少しわざとらしいふるまいに見えます。とぼけて知らないふりをしている表情にも見えます。

場面と表情

ライティングと表情

イラストにおけるライティングとは、光の方向や強さなどを設定して、影のつき方を決めることです。
影のつき方で、顔の印象は大きく変わります。影によってはキャラクターの心情を表現することもできます。

順光

太陽がキャラクターの正面を照らすような、普通の光です。影に特別な意味を持たせないときなど、どのような表情と合わせてもよいでしょう。

真上からの光

キャラクターの真上から光が当たると、目元が影になりやすいです。目の周りに影ができると表情も暗く見えるため、落ち込んだ表情に合うでしょう。

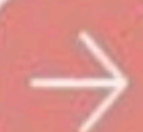
真下からの光

通常、光源は上にあるので、下からの光は対象を不気味に見せます。恐れの表情や、驚いたときの表情と組み合わせると効果的です。

強い光

サイドやナナメ上からの強い光は対象を立体的に見せる影を作ります。明暗がはっきりして影が強調されると、深刻な事態が起きているような印象になるため、暗い心情や真剣な心持ちを表現するのに向いています。

逆光

逆光はキャラクターを背後から照らして、正面に影を落とすライティングです。表情が見えづらくなり、謎めいた雰囲気が出ます。

体調と表情

表情のつけ方で体調の変化を表現することができます。

健康

リラックスした笑顔で健やかな様子を表します。

リラックスした表情に

調子が悪い

眉間と片方の下まぶたにシワを入れることで、少し顔を歪めている様子を表現できます。

やや下を向くと調子が悪く見える

眉尻を下げてつらそうな雰囲気を出します。

痛む

歯を食いしばり、片目をぎゅっとつむることで、眉をひそめて痛みをこらえている表情を作ります。

眉間に力が入ります。

歯を食いしばります。

汗を描くと痛みを我慢している感じになる

絶不調

少し下を向き、力が入らない様子を、下がり眉や半目で表現します。汗や青ざめた縦線の記号などを加えて、絶不調の状態を描きます。

感情表現の記号について詳しくは→P.164

うつろな目で具合の悪さを強調します。

煙のような描画で息が荒い様子を表現

喜びの表情の基本

笑顔が基本

喜びの表情の基本は笑顔です。笑顔を描くときは目と口がポイントになります。また、喜びの表情に合う顔の向きにも注意するとよいでしょう。

喜びの表情のポイント

目　ポイント

大きく見開いた目を描くことで、楽しそうに輝いた瞳に見せることができます。

上を見る

視線を上向きにすると前向きで明るい印象を与えることができます。

おすすめアングル

口　ポイント

口角を上げると笑顔の口を描けます。口を大きく開くと快活なイメージになります。

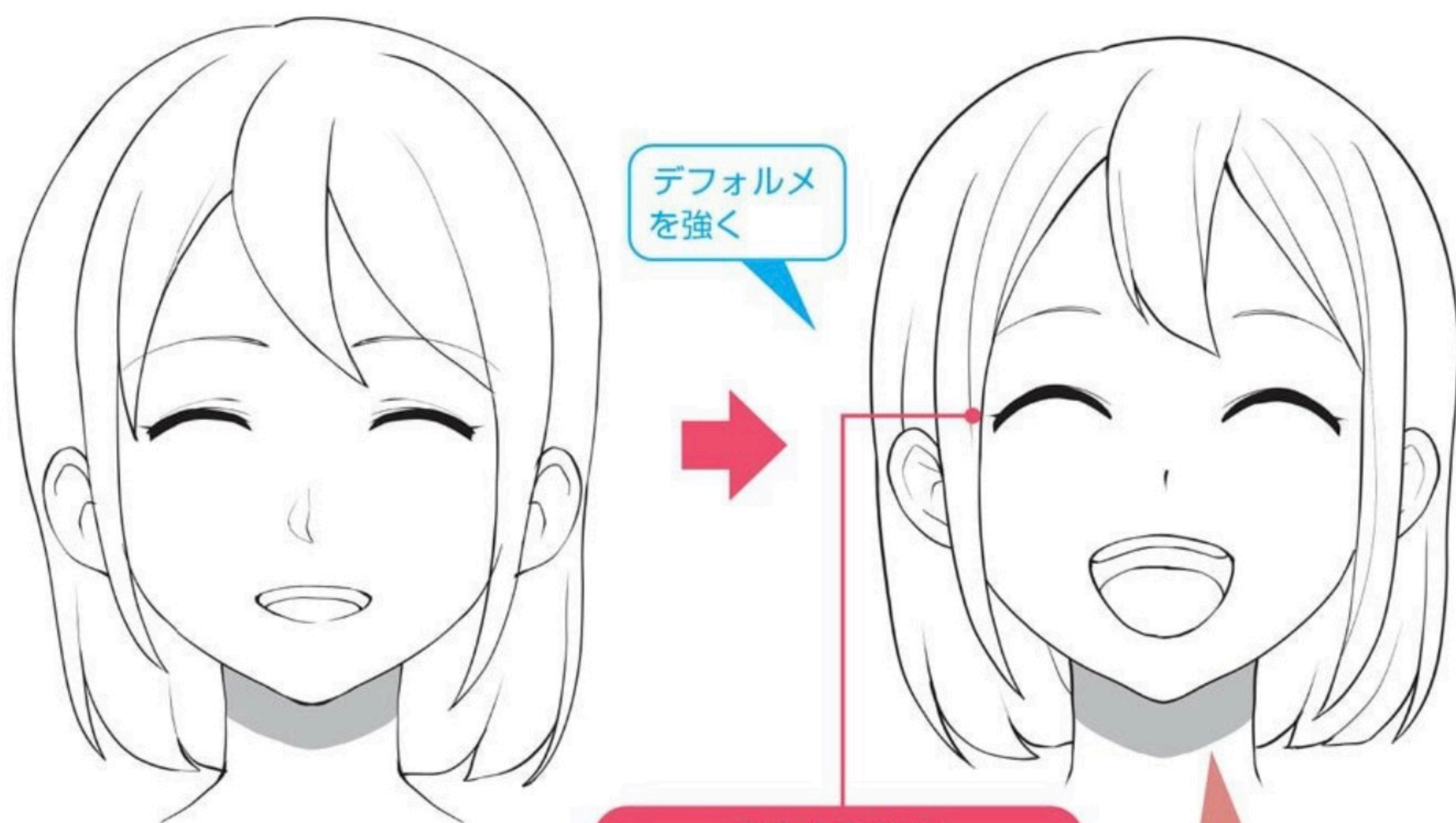
Point

笑顔の目

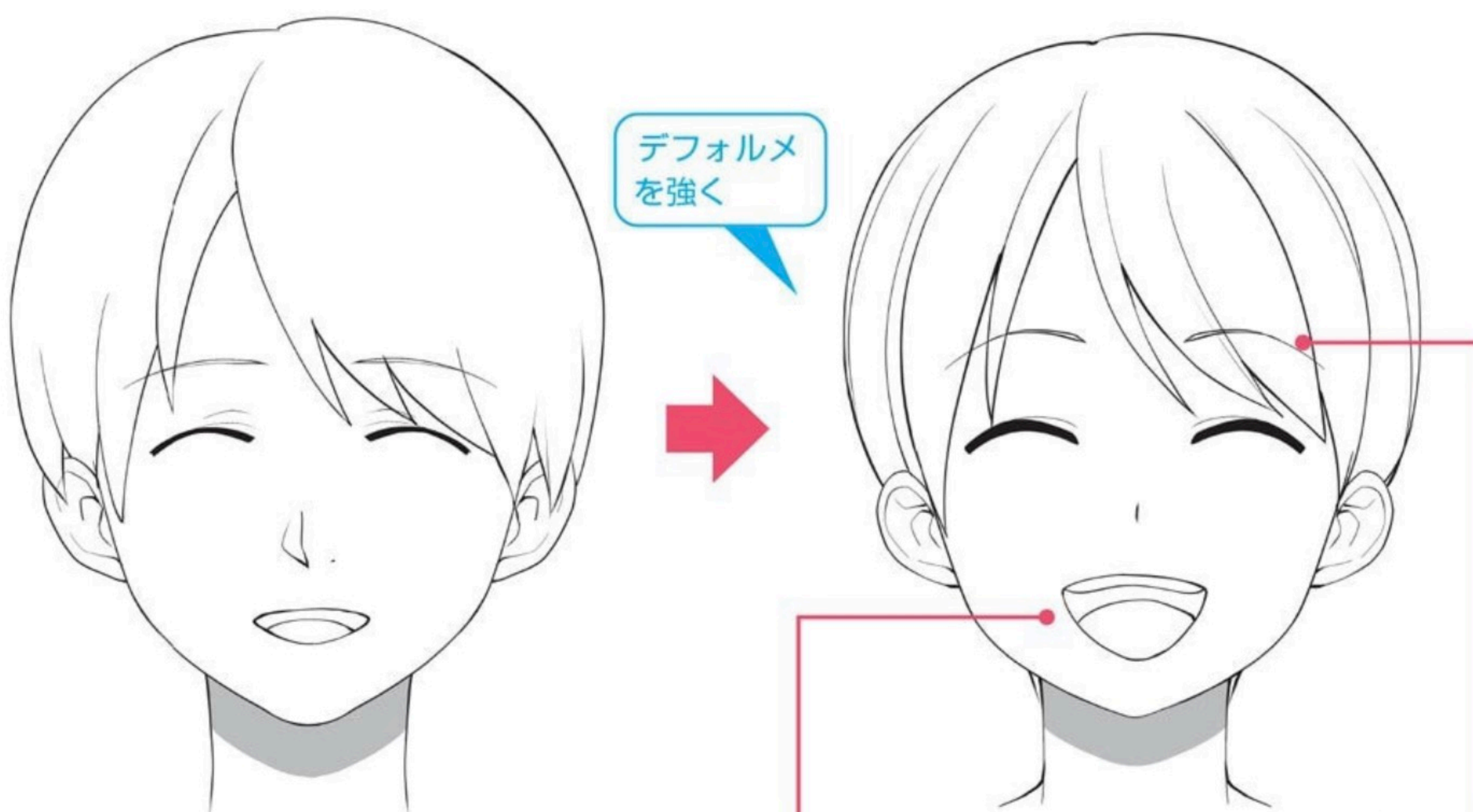
笑顔の際の目の形には、目を細めたり、目をつむったりとさまざまなパターンがあります。

デフォルメのポイント

喜びの表情をデフォルメするときは、どのようなところにポイントを置けばよいか解説します。

デフォルメを強く

目を山なりに

笑顔をデフォルメしたとき、一番大きな変化が出るのが目です。デフォルメのレベルが強くなっていくほど目のカーブの具合は強くなり、山なりになっていきます。

デフォルメを強く

口を大きく

デフォルメの際、口を大きく描くことで、笑っている様子を強調することができます。

眉の位置を上げる

眉の位置を目から離し、上方に描くと、デフォルメ感が強まり朗らかな印象になります。

喜びの表情の変化

喜びの程度によって表情が変化する様子を見ていきます。

レベル1

優しくほほえんでいます。表情はやわらかく、口は閉じたまま口角を少し上げ、弓なりにカーブをしています。

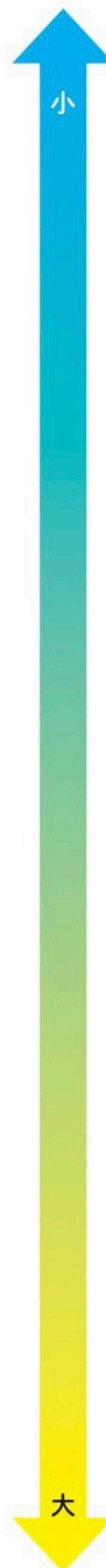
レベル2

口を少し開けて笑っています。口を開ける大きさをひかえめにするとつつましい印象を与え上品な笑い方を表現することができます。

レベル3

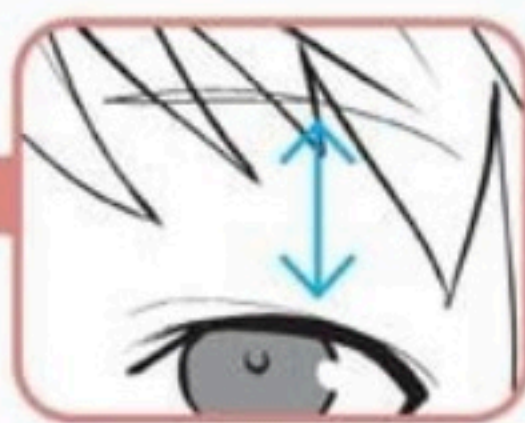
口角をしっかりと上げて笑っています。口の両端が引っ張られ、笑っている様子がよく伝わります。口が大きく開くにつれ、活発な印象を与えることができます。

レベル4

口を大きく開けて笑っています。縦に大きく開くことで、より快活な印象になります。笑い声が聞こえるような楽しげな笑顔を目指しましょう。

レベル 1

優しい笑みを浮かべています。眉はゆるやかなカーブで描き、穏やかな表情を作っています。

レベル 2

ひかえめに笑っています。目と眉の距離が少し離れ、眉が上がっています。眉の位置が目から離れると、表情がやわらかくなります。

レベル 3

目を大きく見開いて笑っています。喜びの感情が強くなり、非常に明るい表情になっています。

眉頭を上げるとリラックスして笑っている表情になります。

レベル 4

目をぎゅっと閉じた表情で、はじけるように笑っている様子を表現できます。少し眉尻側を上げると、りりしい印象を保ったまま笑顔を描くことができます。

さまざまな喜びの表情

明るい笑顔

ぱっと花が咲いたような明るい喜びの表情は、優しい笑顔を描いて健康的な表情を作ります。

快活な笑顔

目を開く

ぱっちりと目を開いて生き生きとした雰囲気を出します。

大きく開いた口

口を大きく開けて笑うことで快活さを表現することができます。

カメラ目線

流し目でカメラ目線にすることで、視線を強調します。明るい笑顔のカメラ目線は親しみやすい印象を与えます。

ほほえみ

眉で穏やかな印象に

ゆるやかなカーブの眉で穏やかさを表現し、明るい表情を作ります。

やわらかい線で明るい雰囲気を出す

自然なほほえみ

少し口角を上げて、自然なほほえみを表現します。

キャラクターに合う表情で

笑顔の種類もさまざまです。キャラクターの性質に合う表情を選び、魅力を引き出しましょう。

静かに笑う

目を閉じる

目を閉じた笑顔にすることで、静かに笑っている様子を描くことができます。

口は少し開けるくらいに留める

下を向く

顔を下向きにすると、内向きな印象を与えます。静かに 1 人で笑っている場面に向いています。

ニヤリと笑う

斜に構える

斜に構えて横目で見ることでクールな雰囲気を出します。

片方の口角を上げる

片方の口角を上げることでクールな笑顔を描くことができます。上げすぎると嫌味な印象が出てしまうのでほどほどにするとよいでしょう。

高笑い

上を向く

上を向き口を大きく開けて笑う表情は、大声を上げて笑っているように見えます。

照れ笑い

表情を隠そうとする様子を描くと、恥ずかしがっている心理を表現できます。

はにかんだ笑顔

小さく笑う

照れながら笑う場合は、表情の変化を小さくするとよいでしょう。大きく口を開けて笑うような表情は合いません。

頬の赤み

ほほえんだ表情に頬の赤みを加えて、照れている様子を表現します。

はにかんで目を伏せる

下を向く

照れている表情を隠すように下を向いています。

上品な照れ笑い

口を隠す

笑っている表情で手を口に当てると、上品な印象になります。

口は開けないほうが上品に見える

喜びの涙

涙は非常に大きく感情が揺さぶられたときに、あふれ出てくるものです。喜びの感情の中で描かれる涙の作例を見てみましょう。

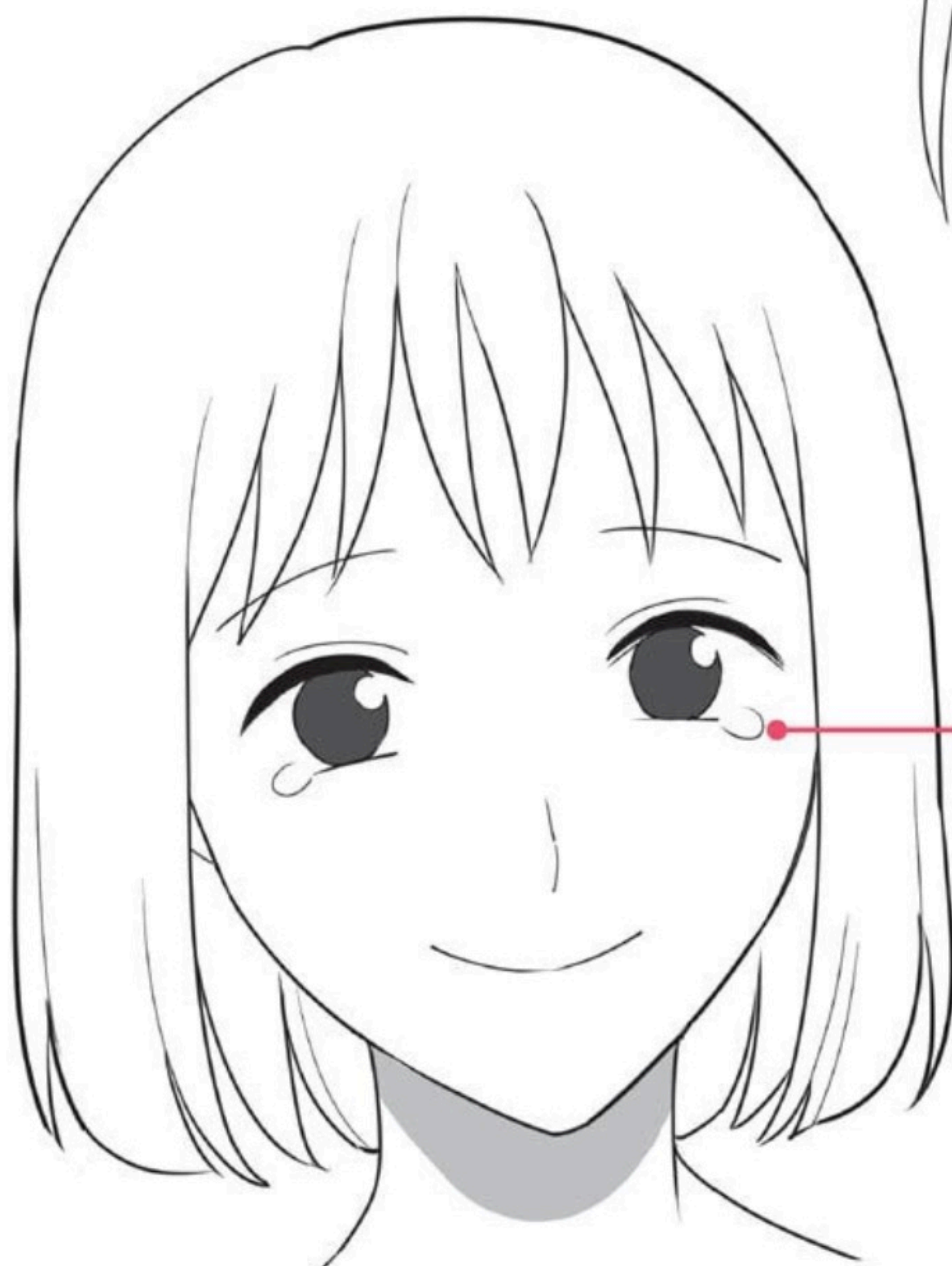
泣くほどうれしい

こぼれる涙

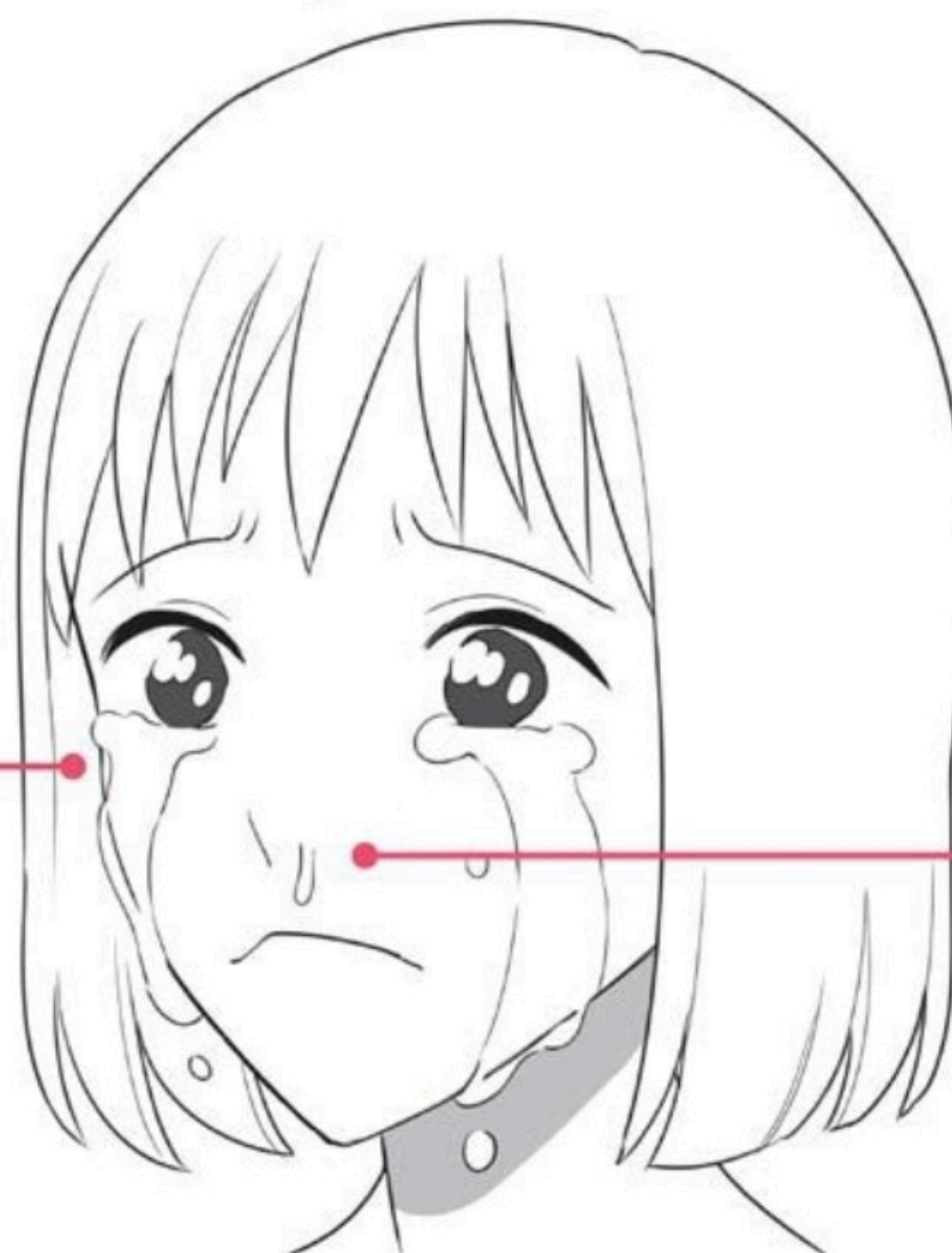
涙を流しながら笑っている表情を描くことで、喜びが非常に大きいことを表すことができます。

解放の喜び

少しの涙

涙はストレス物質を排出すると言われていますが、笑顔に少しでも涙を加えると、ストレスから解放されたような印象になります。

感動して号泣

滝のような涙

喜びの表情はリラックスした状態を描くのが基本ですが、あまりの喜びに感情の振れ幅が激しくなり、脳が強いストレスを感じて号泣してしまうパターンもあります。

鼻水

鼻水を描き加えると、より号泣している感じを出すことができます。

怒りの表情の基本

攻撃的な顔に

怒りの表情は、眉尻を上げて鋭くにらむような攻撃的な顔が基本です。顔の向きをやや下にすると、威嚇しているような怖い顔を表現しやすいでしょう。

怒りの表情のポイント

眉 ポイント

眉根を中心に寄せ、眉尻を上げています。眉間に力が入ってシワができます。

口 ポイント

歯を食いしばると、悔しい様子や怒りの感情の強さを表すことができます。口は、「い」を発音するときの形にするのが基本です。

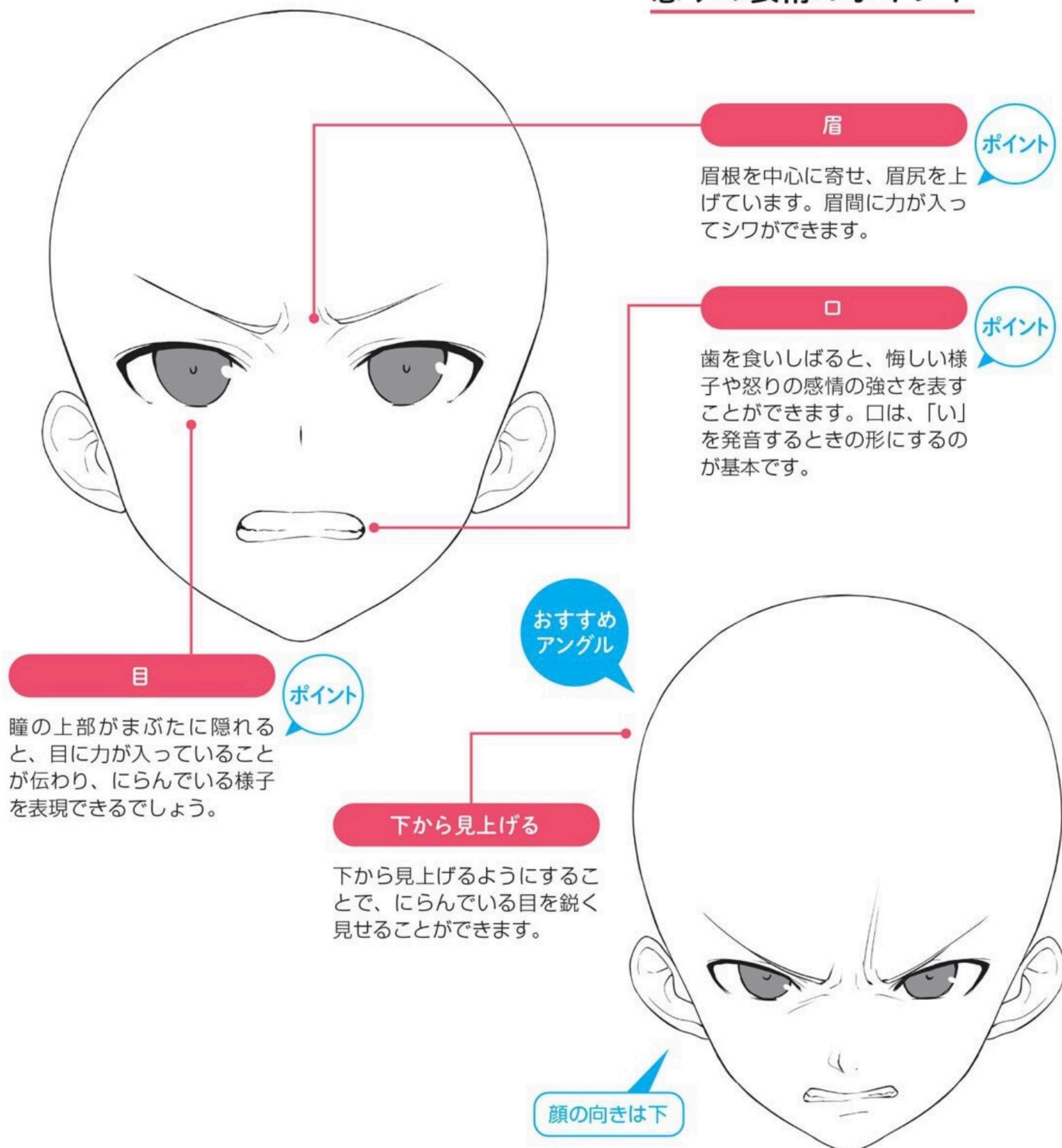
目 ポイント

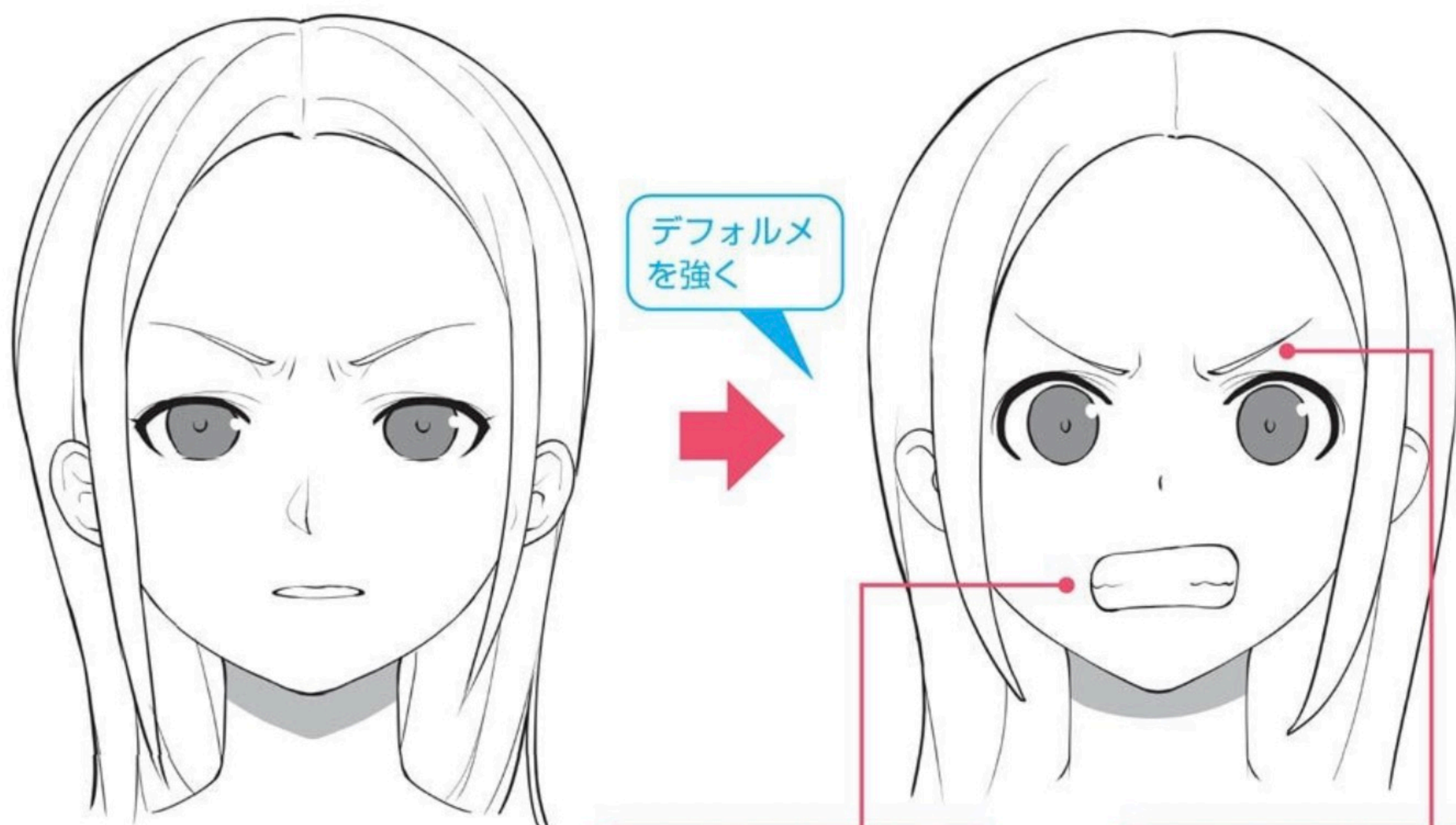
瞳の上部がまぶたに隠れると、目に力が入っていることが伝わり、にらんでいる様子を表現できるでしょう。

おすすめアングル

下から見上げる

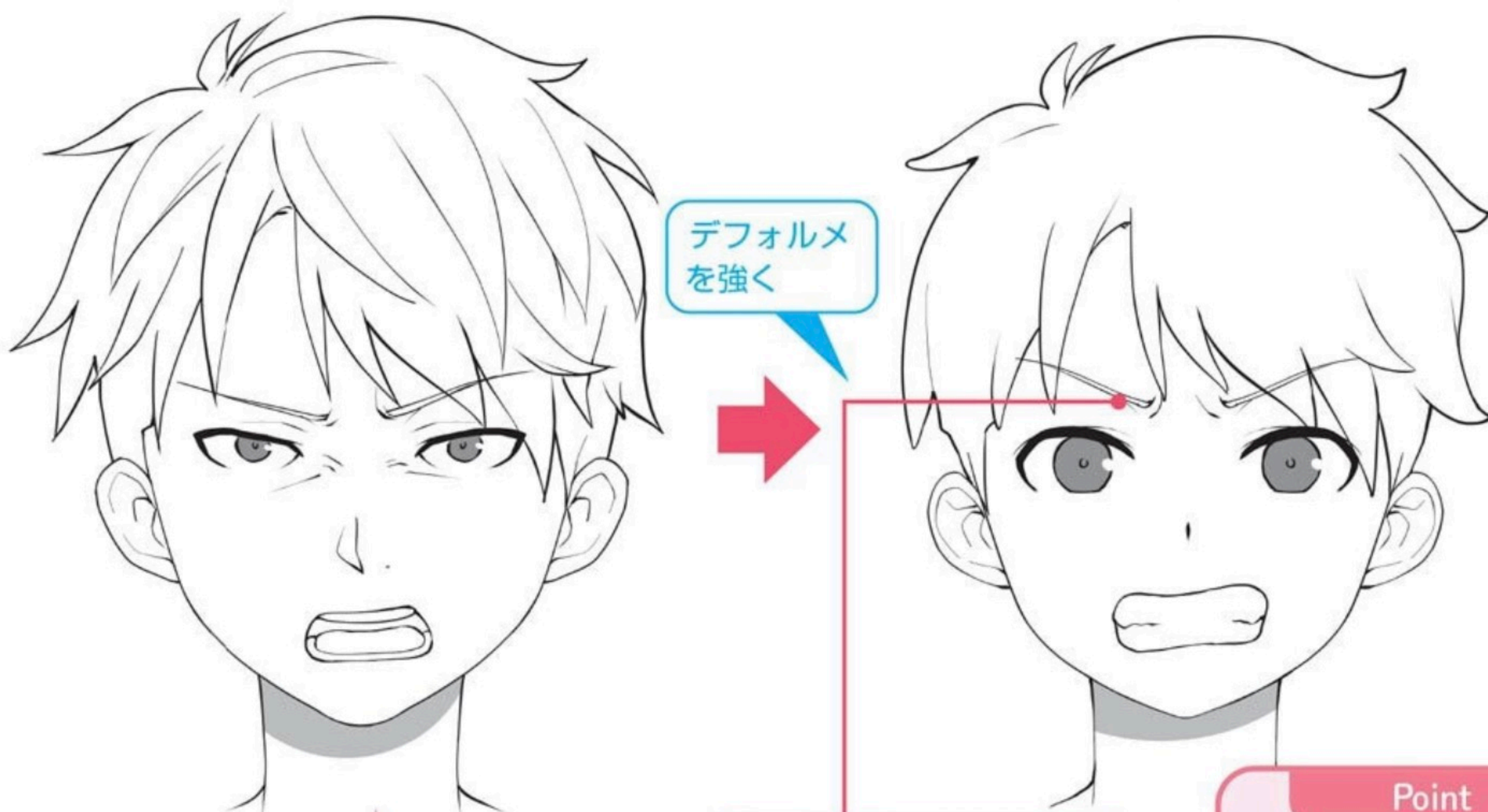
下から見上げるようにすることで、にらんでいる目を鋭く見せることができます。

顔の向きは下

デフォルメのポイント

怒りの表情をデフォルメするときは、眉尻の角度を誇張したり、口を大きく描いたりして強調します。

歯を大きく描く

食いしばった歯を大きく描くことで怒りの表情を強調できます。

眉尻を上げる

眉尻を上げてオーバーに怒りを表現します。眉の角度が鋭角になるほど、コメディ寄りの印象になります。

目の周りのシワ

シワの省略

にらんだ表情では、眉間や目の周りなどさまざまなところにシワができやすいですが、眉間のシワだけを残してほかは省略するとすっきりデフォルメできます。

Point

口の歪め方

怒りで食いしばっている口は、少し左右非対称に描くと躍動感が出ます。

怒りの表情の変化

怒りが大きくなるほど、攻撃的な印象が強くなり相手を威嚇するような表情になります。

小

むっ

レベル1

少しムッとした表情です。口角を下げると不満げな表情をつくることができます。口のラインは山なりにカーブしています。

口角を下げる

ちっ

レベル2

さらにイラついた様子の表情です。口を少しだけ開けて片方の口角だけ上げることで、舌打ちをしているような様子を描けます。

ぐぬぬ

レベル3

歯を食いしばった表情で、激しい怒りをこらえている様子を表現します。下唇の中央あたりを上げることで口に力が入っている様子がわかります。

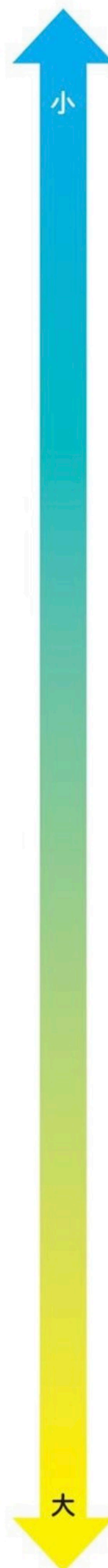
許さない！

レベル4

怒りが爆発した表情です。目を見開いて大きく口を開けることで大声を出しているような迫力を演出することができます。

瞳を小さく描くと、目を見開いた感じを強調できる

大

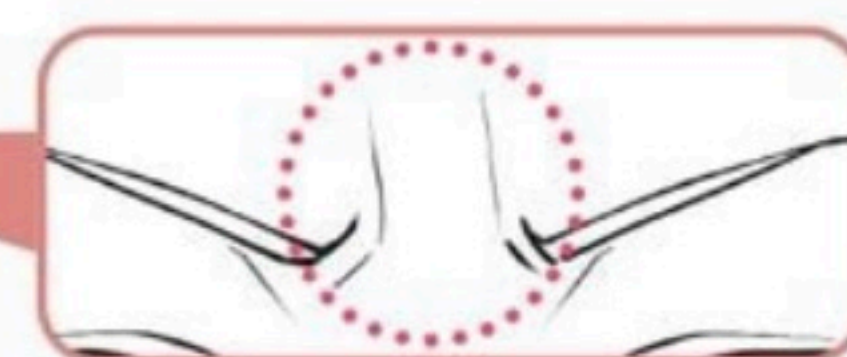
むっ

レベル1

少しムッとしたような表情です。眉頭に少し力が入っています。表情の変化を小さくすることで、嫌悪感を感じながらあまり表に出さないようにしている様子を表現できます。

はあ？

レベル2

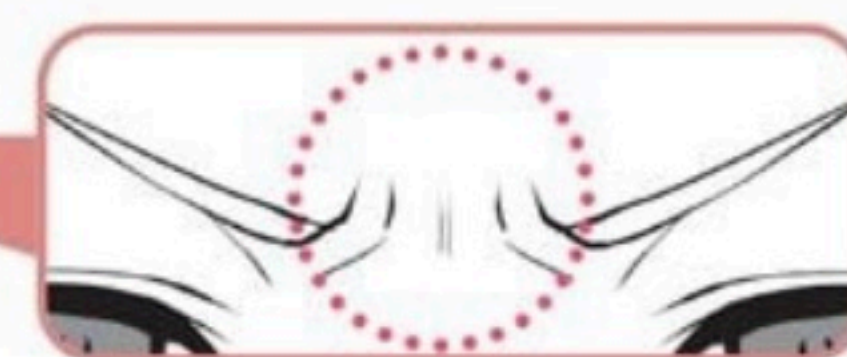
眉尻が上がり、眉間にシワを寄せることでイラ立っている様子を表現します。口を少し開けると怒りをにじませながら注意しているような表情になります。

ぐぬぬ

レベル3

さらに眉尻が上がり、激しく怒っている表情です。眉間のシワが深くなり、より表情筋に力が入っています。

許せん！

レベル4

血管

怒りを爆発させている表情です。血管が浮き出た描写や顔が紅潮した様子を描くことで激しい怒りを強調できます。眉の上がり具合を左右非対称にすることで、怒りで気持ちを制御できない雰囲気を強めています。

眉間のあたりが紅潮すると強い怒りを表現できる

小

大

さまざまな怒りの表情

イライラする

イライラしているときは、怒りを内側に留めている状態です。

ムッとする

片眉をひそめる

眉間のシワを片方だけに作った表情は、少しイラ立った状態を表現できます。

怒りをおさめる

顔をそむける

顔をそむけると怒りの感情をごまかしているような印象になります。

目を閉じる

目を閉じて見せるイラ立った表情は、怒りをおさえてやりすごそうとしている心情を描けます。

激しい怒りをこらえる

上を向くと我慢している感じを出しやすい

歯を食いしばる

歯を食いしばっている表情で、激しい怒りを我慢している様子に見せることができます。

怒号を上げる

怒りながらどなり声を上げているような表情のパターンもあります。怒りの対象によって顔の向きを変えるとよいでしょう。

怒りの絶叫

上を向いて叫ぶ

上を向いて怒りながら叫んでいる描写は、やり場のない怒りを発散させているような表情になります。

怒りをぶつける

前に向けて叫ぶ

前に向かって叫んでいる表情は、相手に怒りの言葉をぶつけているように見えます。

自身への怒り

下に向けて叫ぶ

下を向いて怒りながら叫んでいる表情は、自分自身へ、怒りの感情が向いている表現として使えます。

笑顔で怒る

怒りの感情を笑顔でごまかしているようなパターンがあります。口角を上げて笑った表情に、眉間のシワなど怒りの表情の要素を加えます。

笑って怒りをごまかす

眉間のシワ

目は笑いつつも眉間にシワを寄せることによって、内心は怒っていることを表します。

口元のシワ

口角に小さいシワを描くことで笑顔が引きつっている感じを出しています。

ユーモラスな雰囲気に

怒りのマーク

血管をデフォルメした怒りのマークで、ユーモラスに怒りの感情を表現しています。
感情表現の記号について詳しくは→P.164

引きつる笑顔

震える口

震える線でわなないている様子を描くと、引きつっている感じが強まります。

下まぶたの線

下まぶたの線を描くと無理をして笑っているような表情にできます。

静かな怒り

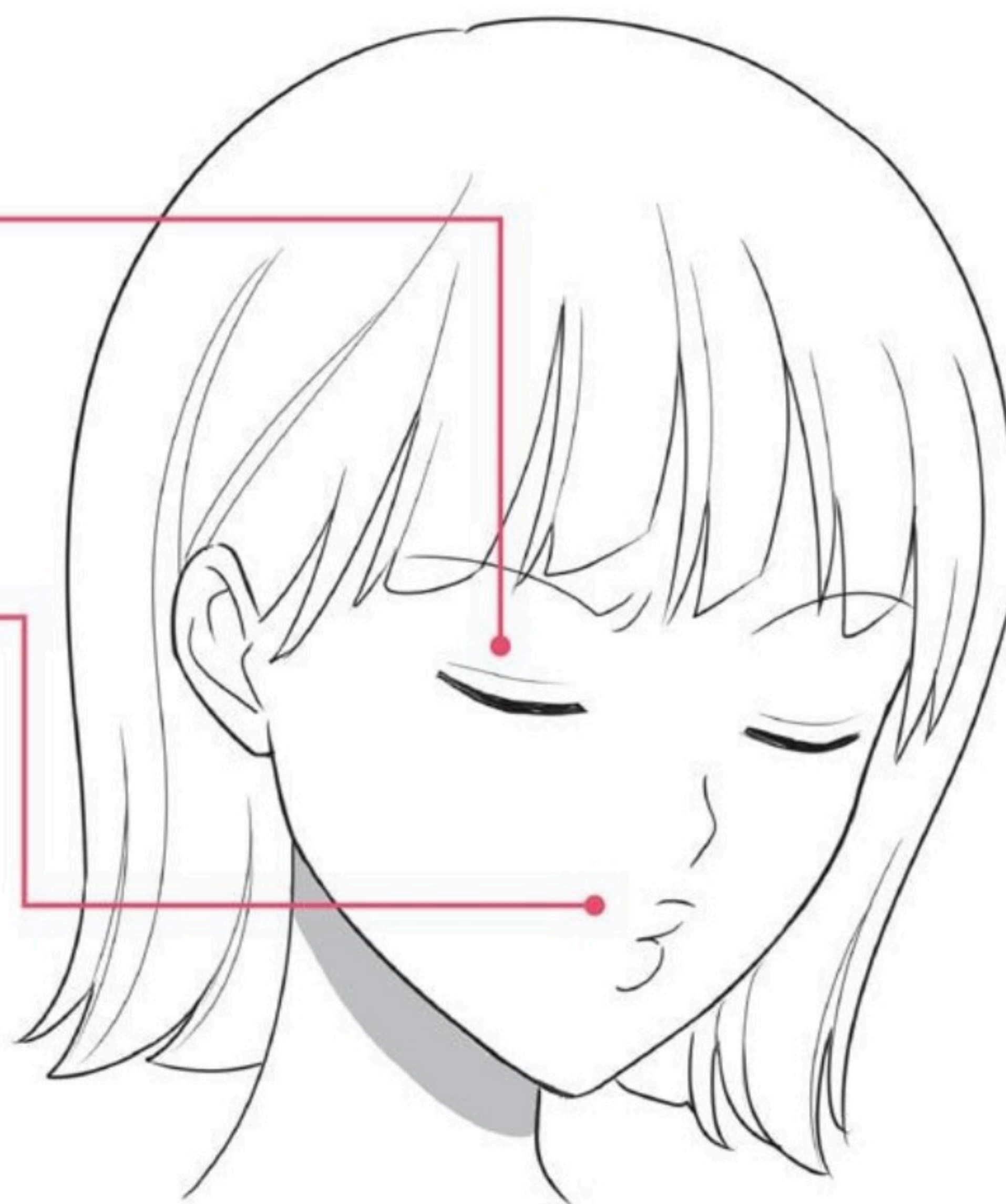
平静を装ったキャラクターの、静かな怒りが感じられるようなバリエーションを見てみましょう。

すねる

目を閉じる

ムッとした表情で目を閉じてうつむくと、怒りをこらえているような印象になります。

口をとがらせる

口をとがらせた表情で、不満をアピールしています。とがらせた口は数字の「3」のような形になります。

軽蔑のまなざし

薄目で見る

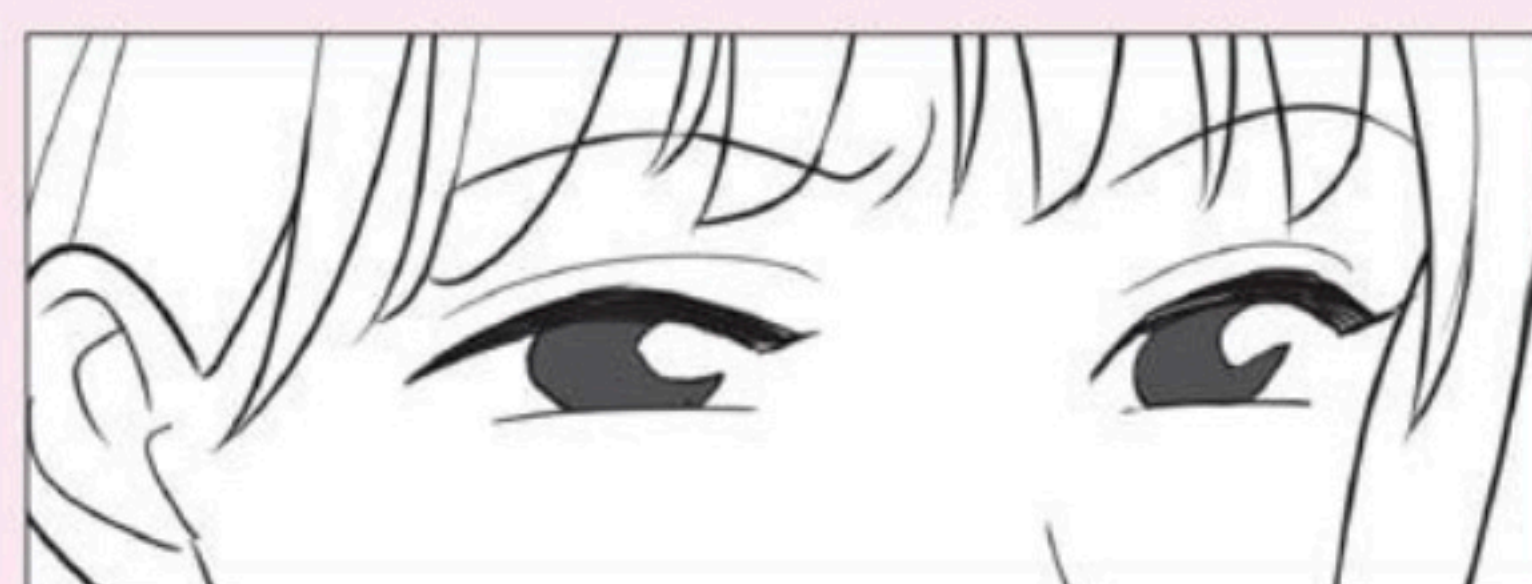
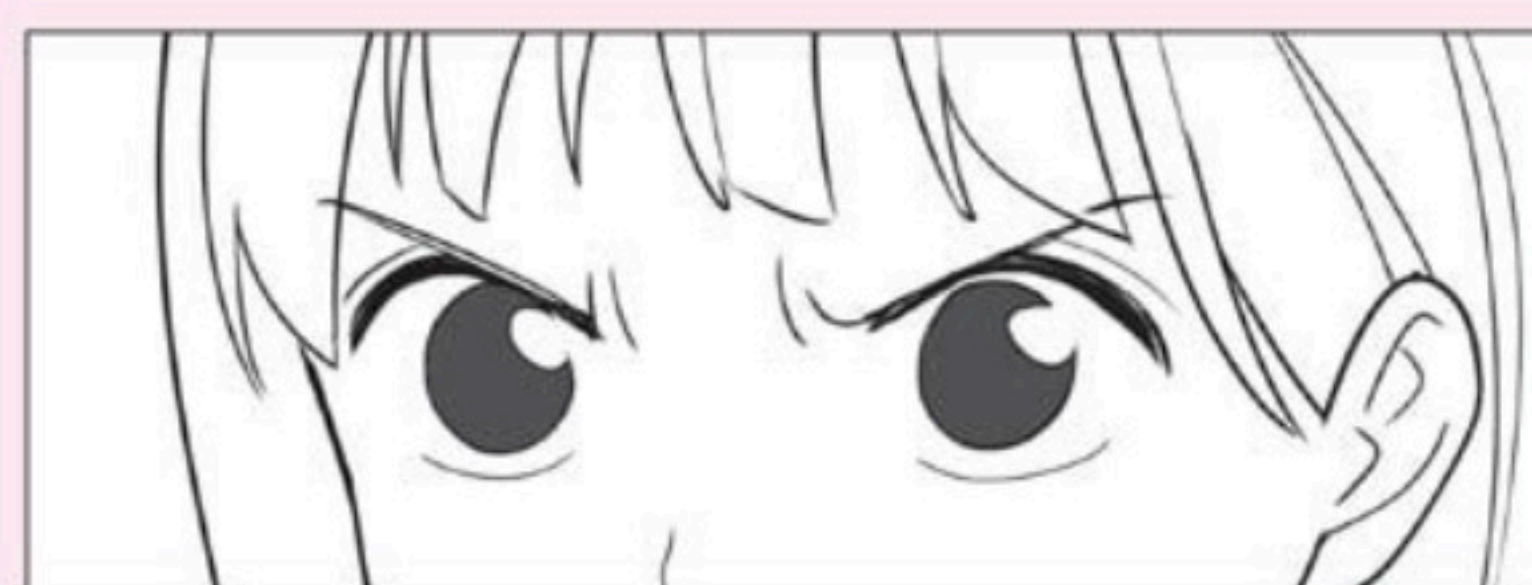
眉をひそめて薄目にすると、軽蔑の感情をにじませたまなざしを表現できます。

閉じた口

口は閉じて「何も言いたくない」と思っているような雰囲気に描いています。

Point

にらみのバリエーション

目を見開いてにらむと、テンションの高い怒りの表情になります。薄目でにらんだ表情は、静かな印象になります。

悲しい表情の基本

苦しそうに見せる

悲しい表情は、眉尻を下げてつらそうな様子を描くのが基本です。顔を下に向けるとより悲しい心情を伝えやすくなります。

悲しい表情のポイント

眉 ポイント

眉尻を下げると悲しそうな表情になります。

目 ポイント

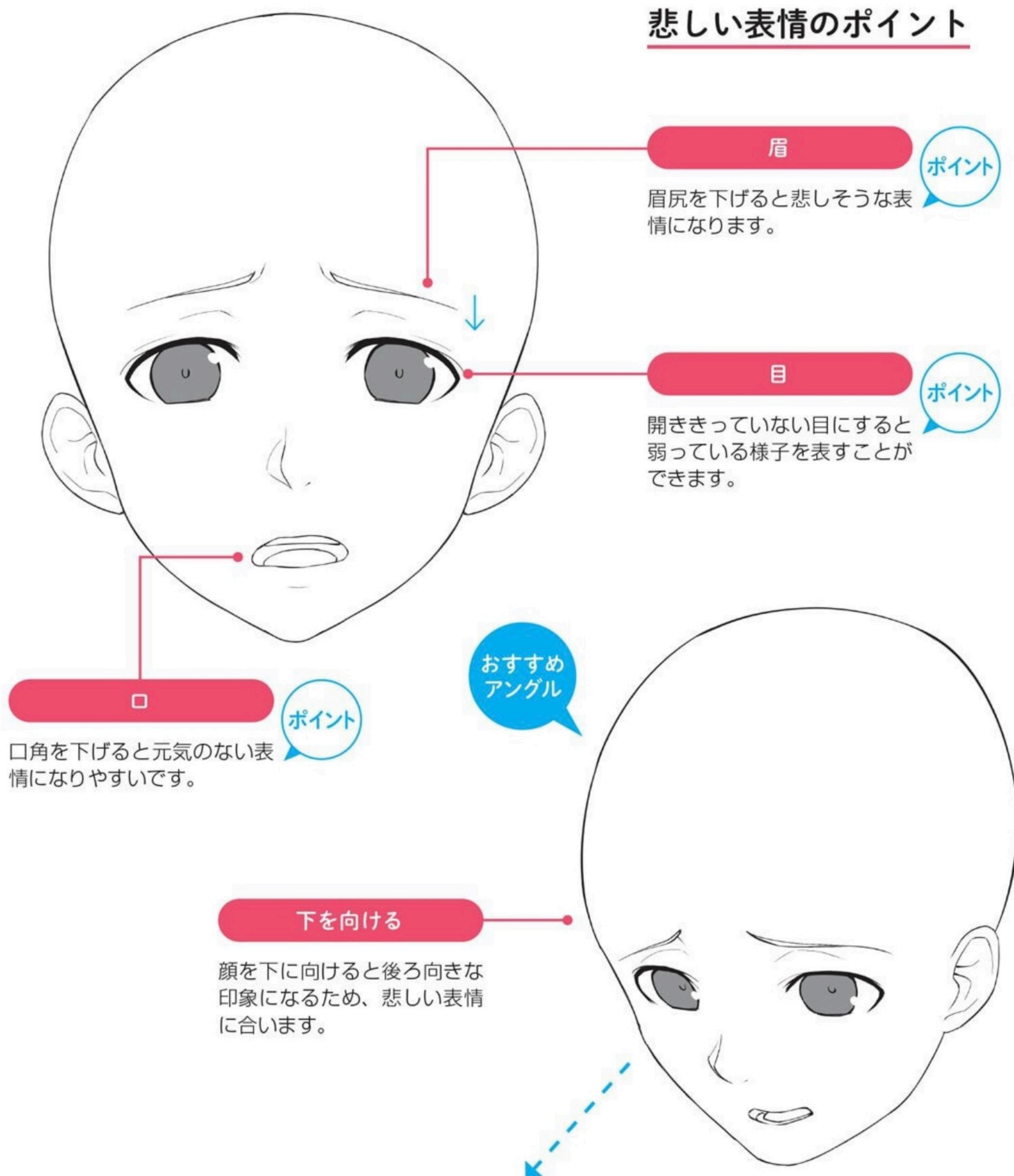
開ききっていない目にすると弱っている様子を表すことができます。

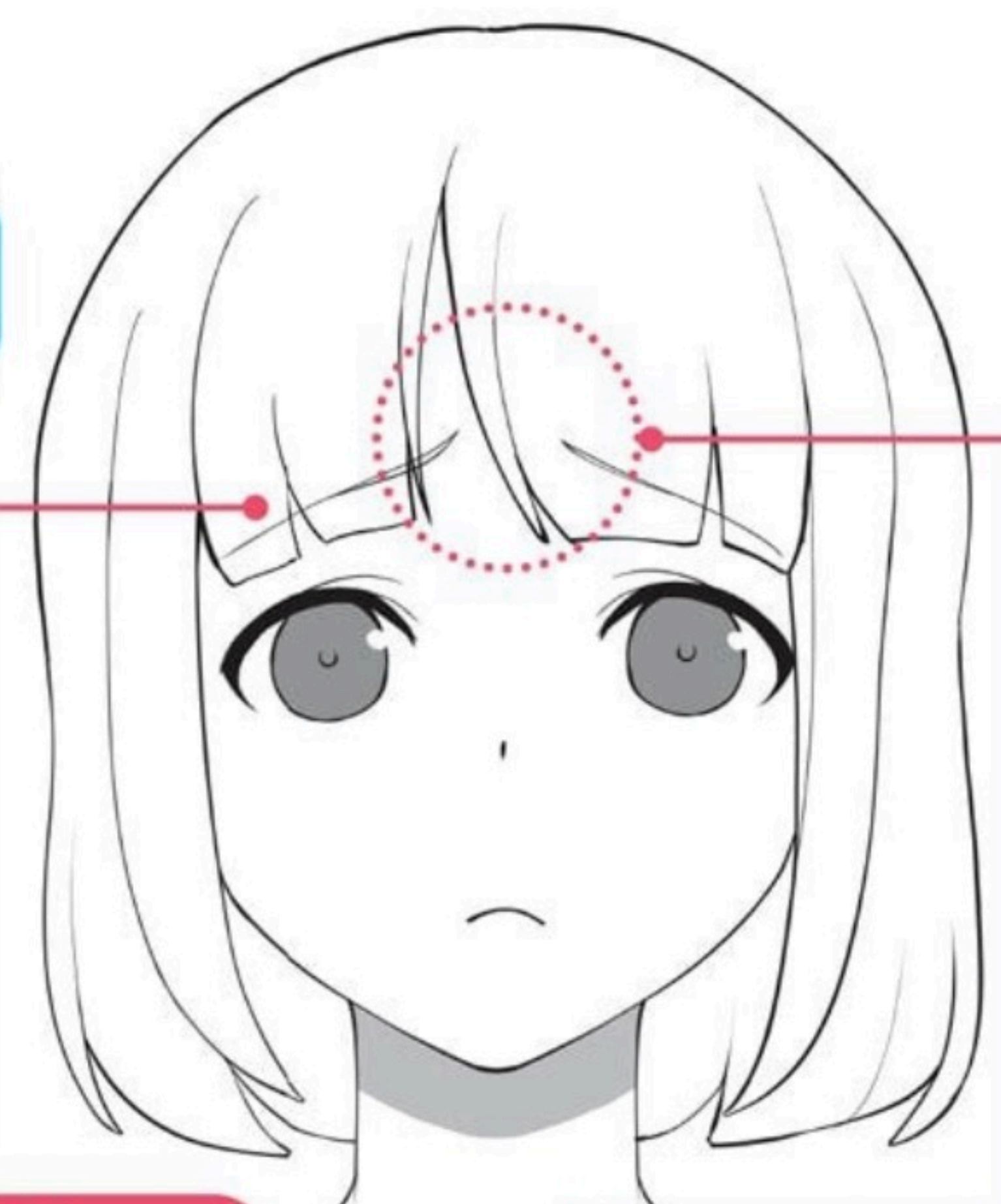
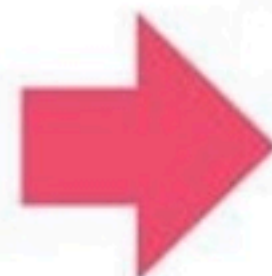
口 ポイント

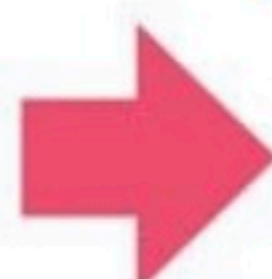
口角を下げると元気のない表情になりやすいです。

おすすめアングル

下を向ける

顔を下に向けると後ろ向きな印象になるため、悲しい表情に合います。

デフォルメのポイント

悲しい表情をデフォルメするときは、眉の下がり具合を強めたり、口角を極端に下げたりします。

眉尻を下げる角度を急にして、よりハの字に近づけるように誇張します。

眉頭を上げるとさらに下がった眉を強調できます。

デフォルメするときは、大げさに口角を下げている様子を描きます。

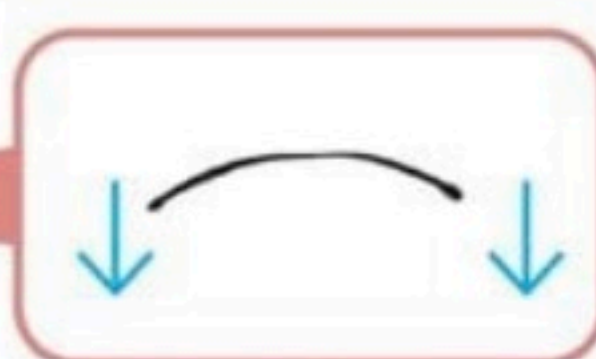
悲しい表情の変化

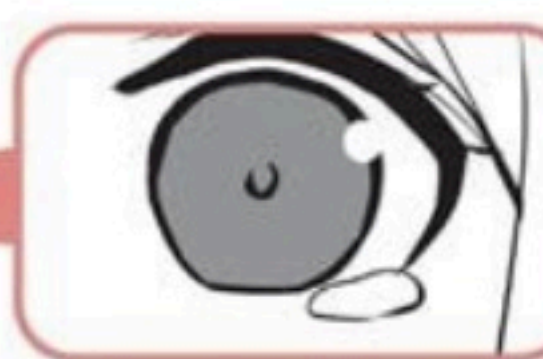
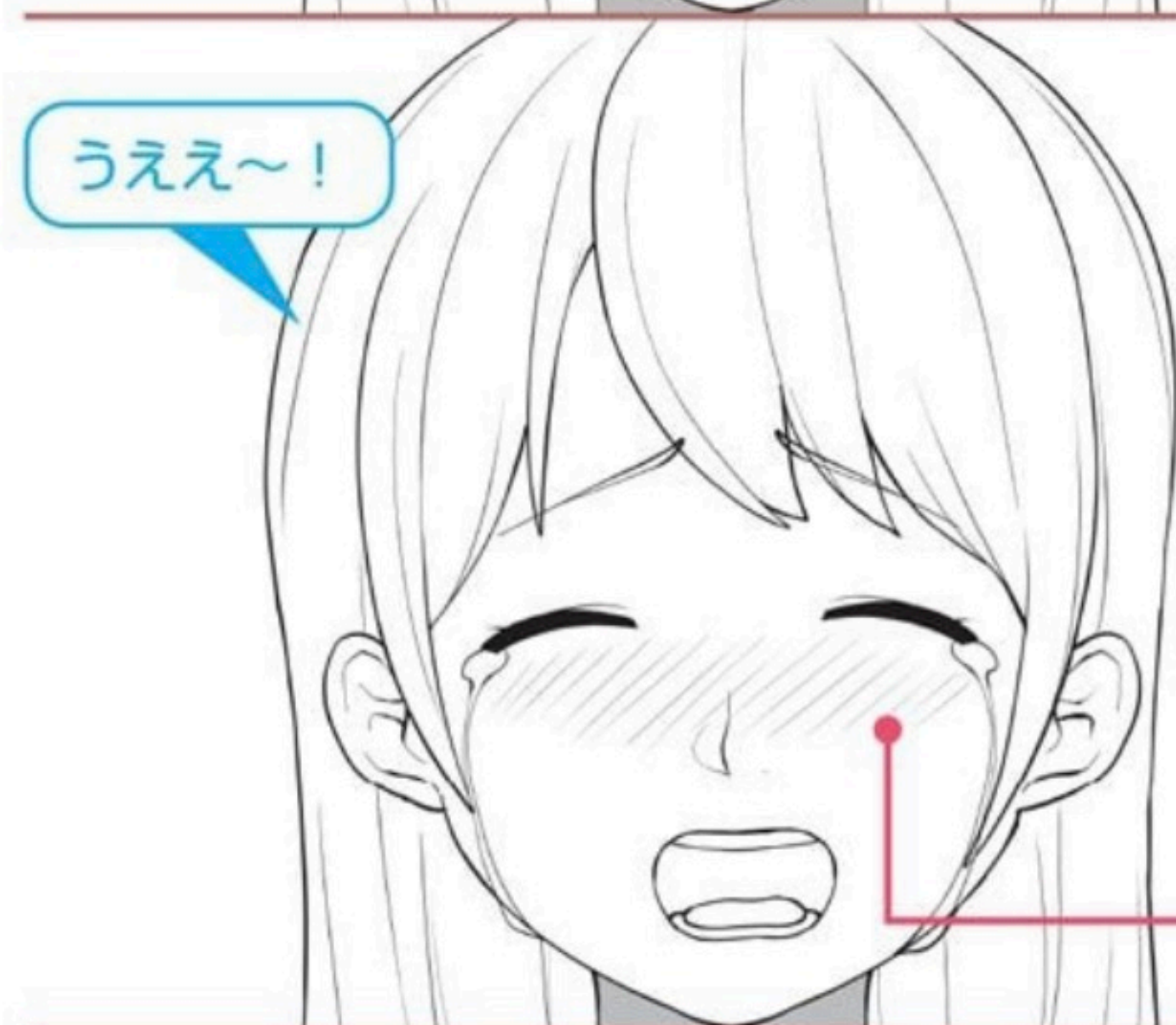
悲しみは眉や口の形で表現しますが、涙を加えることでさらに大きな悲しみを表すことができます。

レベル1

眉尻は少し下がり、口をかたく結んでいます。悲しい気持ちを押し込めているような印象を与えます。

レベル2

口を閉じたまま口角を下げると、より悲しそうな表情になります。

レベル3

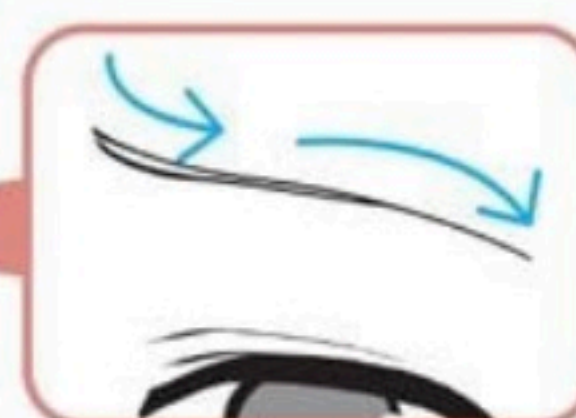
瞳に涙をためると、より悲しそうな表情になります。少し口を開けることで、泣き出しそうな雰囲気にすることができます。

レベル4

目を閉じて号泣する表情で、さらに悲しんでいるように見せます。顔を赤くすると泣き顔にリアリティが出ます。

小

う…

レベル 1

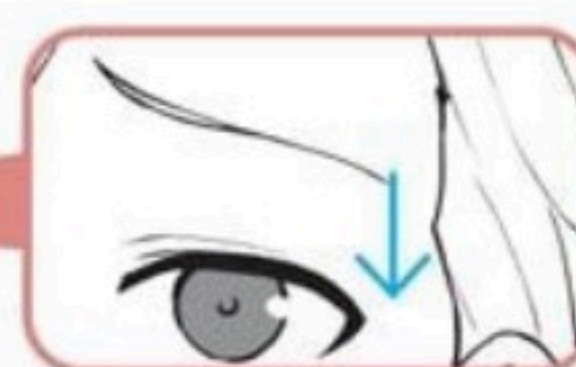
少し眉尻を下げた憂いのある表情です。眉だけでなく、まぶたが重く下がっていると不安げな面持ちになります。

眉のラインのカーブが左図のようだと悲しげな雰囲気が出ます。

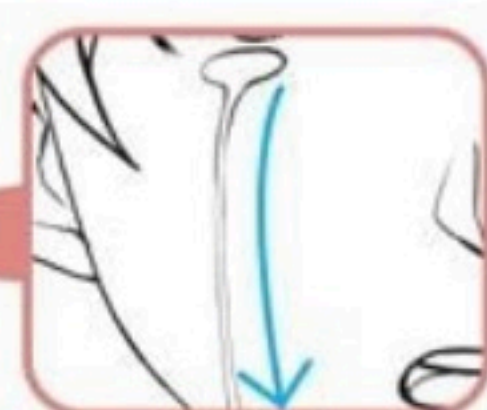
ええ…

レベル 2

さらに眉尻を下げて悲しい表情を作ります。眉の下がる角度が急になるほど悲しんでいる心情を表すことができます。

眉尻が下がる

うっうっ…

レベル 3

悲しみの深さを涙で表現します。あえて片目だけから涙を流すことによって、こらえていた涙がこぼれてしまった様子を見せることができます。

涙の筋は頬の盛り上がりを意識して描きます。

うわあ～！

レベル 4

涙を流し、眉尻をさらに下げた表情で、より深い悲しみを表現します。

大

さまざまな悲しい表情

浮かない表情

気分が落ち込んだときの顔は、視線を落とす、もしくは顔を下に向けるのが基本です。悲しげな眉の形で浮かない表情を作ります。

目を閉じて落ち込む

下を向く

後ろ向きな感情を表しやすいため、顔の向きは下にするのが基本です。

口角を下げる

結んだ口の口角を下げることで、がっかりしているような印象にすることができます。

がっかりする

下向きの眉

下がふくらんだカーブの線で下がり眉を描くことで、浮かない感情を表現できます。

不安な面持ち

横顔の効果

横顔は、哀愁の雰囲気が出やすいので、浮かない表情をシリアスに見せやすいでしょう。

Point

眉のカーブと表情

眉尻を下げる＝悲しい表情とは限りません。下がり眉でも上がふくらんだカーブの線だと楽しい表情を作れます。

喪失の悲しみ

悲しい出来事に直面したときの反応は、キャラクターの性格や状況によってさまざまでしょう。シリアスに悲しむ表情は、かけがえのないものを失ったキャラクターの喪失感を表現できます。

悲しみで我を失う

虚空を見つめる

目を見開いて虚空を見つめるような表情にすると、悲しみで我を忘れ表情がかたまったような描写になります。

体勢の傾き

顔だけでなく全身の体勢に言えることですが、少しナナメにすることで、不安定な雰囲気を出すことができます。

信じられない

下を向く

下を向いて悲しむ表情は、現実から目をそむけたい心情を表現できます。

少し開いた口

少し口を開けることで、力が入っていない様子を描くことができます。

悲しみの声

上を向く

上を向き、苦悶の表情を浮かべることで、悲しみの声をあげている様子を描くことができます。

涙を流す

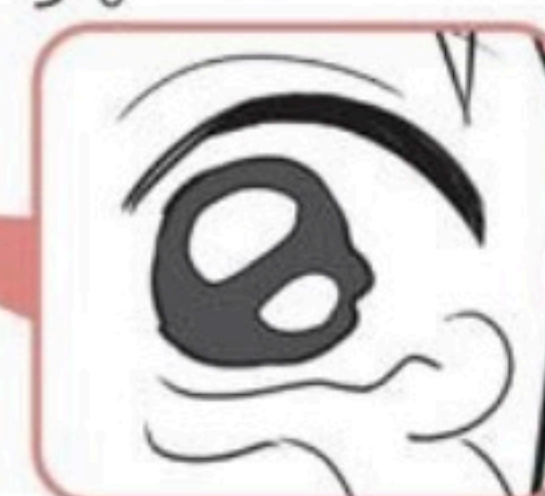
悲しみの表情に涙はつきものです。ここでは泣く表情のバリエーションを見ていきます。

号泣

流れる涙

涙を描くときは、頬の盛り上がりを意識してややカーブをつけるとよいでしょう。

潤む瞳

瞳のりんかくを不安定な線で描くことで、涙で潤んでいる瞳を強調することができます。

涙をこらえる

上を向く

目を閉じ、顔を上に向けると、涙をこらえているような印象になります。

泣き叫ぶ

まぶたの線

まぶたの線を加えることで、強くつむった目を表現することができます。

大きく開いた口

大きく口を開けながら泣いている表情は、泣き叫んでいる様子を表します。

涙を流した複雑な表情

悲しい感情を隠すための表情や、悲しみと怒りの感情が混ざった表情など、涙を使って複雑な感情を表した作例を見てみましょう。

無表情＋涙

無表情の顔に涙を流すことで、隠していた悲しい感情があふれ出てしまったような印象になります。

一筋の涙

一筋の涙にすることで、涙があふれて流れた瞬間を切り取ったような表現ができます。

笑顔＋涙

笑顔に涙を描き加えることでうれし涙を表すことができますが、悲しみをこらえて無理に笑っているようにも見えます。

無理に口角を上げる

揺れる線で無理に口角を上げている感じを出し、作り笑いの表情を描いています。

怒り＋涙

眉尻を上げた怒りの表情に涙を加えることで、悲しみの中に怒りが爆発してしまったような表現になります。

左右非対称の口

左右非対称に開いた口を描くことで、怒りの言葉をぶつけているように見えます。

驚きの表情の基本

驚きは瞬間的

驚きを引き起こす事象は瞬間的に発生することが多く、それまでの表情から驚いた表情への変化は、ぱっと切り替わるイメージで描くとよいでしょう。

驚きの表情のポイント

眉 ポイント

眉は眉頭を上げて、上にふくらんだカーブを作るように描くとよいでしょう。

目 ポイント

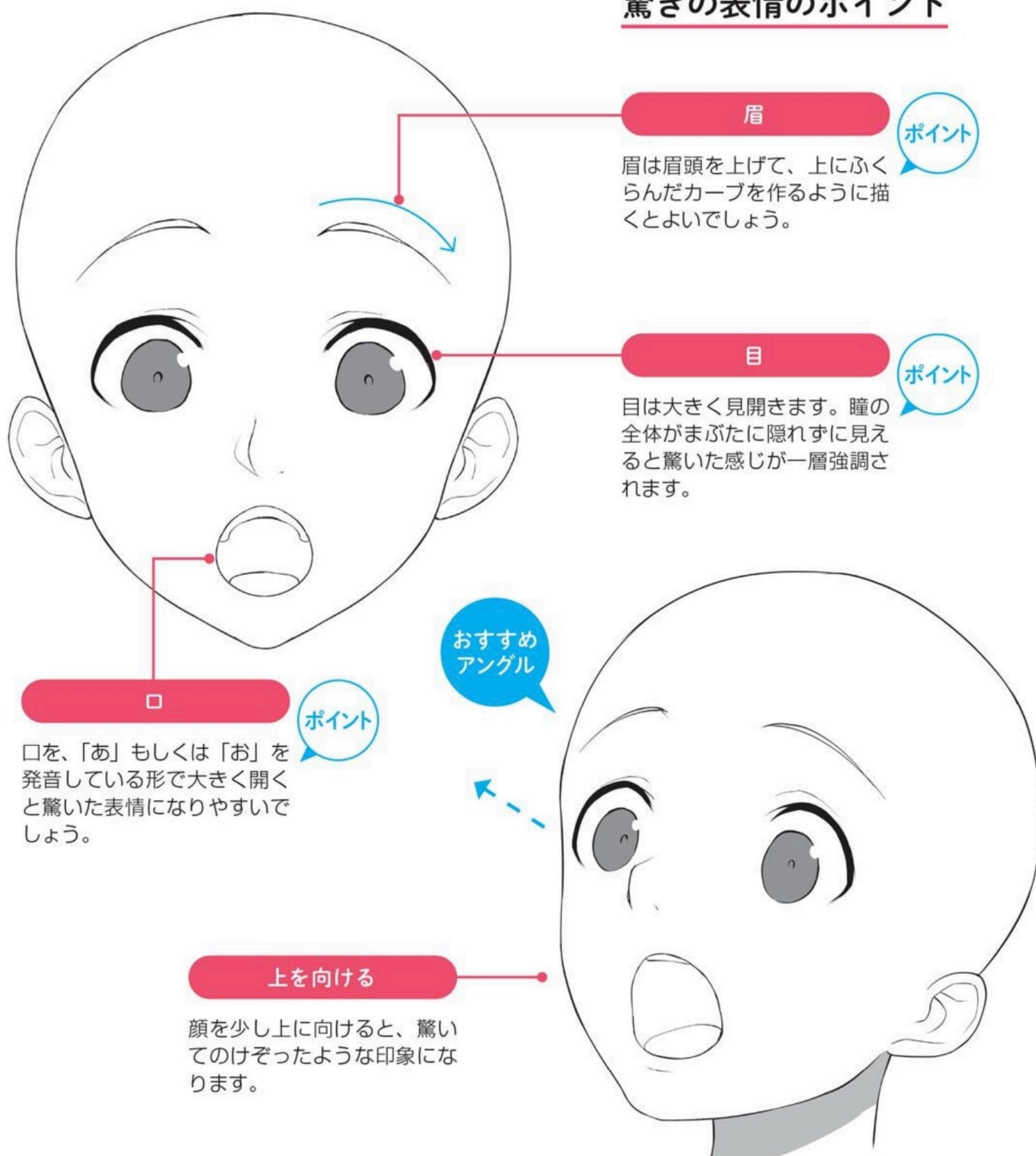
目は大きく見開きます。瞳の全体がまぶたに隠れずに見えると驚いた感じが一層強調されます。

口 ポイント

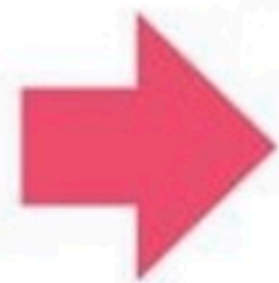
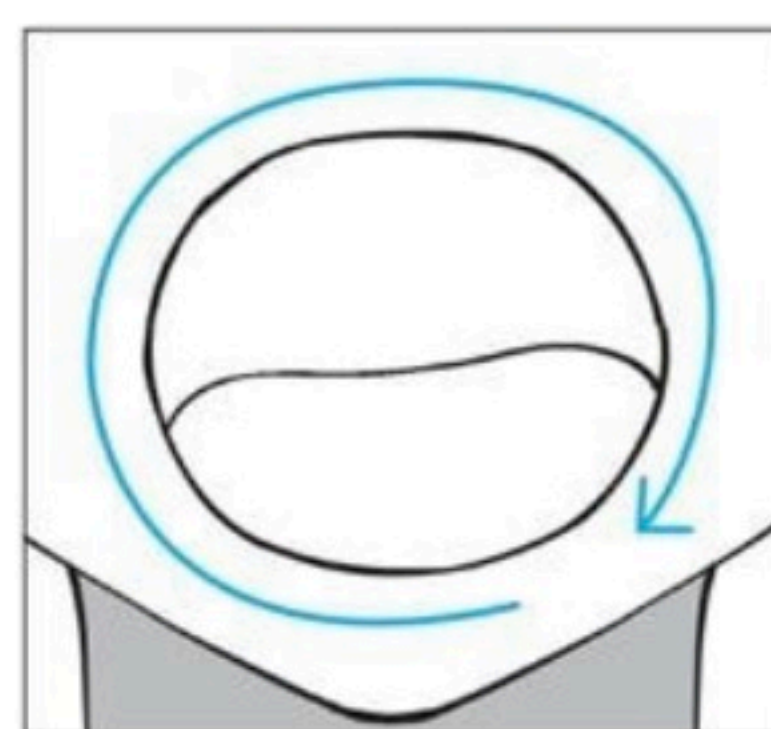
口を、「あ」もしくは「お」を発音している形で大きく開くと驚いた表情になりやすいでしょう。

おすすめアングル

上を向ける

顔を少し上に向けると、驚いてのけぞったような印象になります。

デフォルメのポイント

驚いた表情をデフォルメするときは、口を大きく開いたり、眉を極端に上げて見開いた目を強調したりします。

デフォルメを強く

口を大きく

口はデフォルメして大きく開けます。丸い形にすることで可愛らしいデフォルメになります。

デフォルメを強く

瞳を丸く

瞳を丸くすると、驚いて見開いた目を可愛く見せることができます。

眉を上げる

眉をぐっと上げると驚いた印象が強まるでしょう。

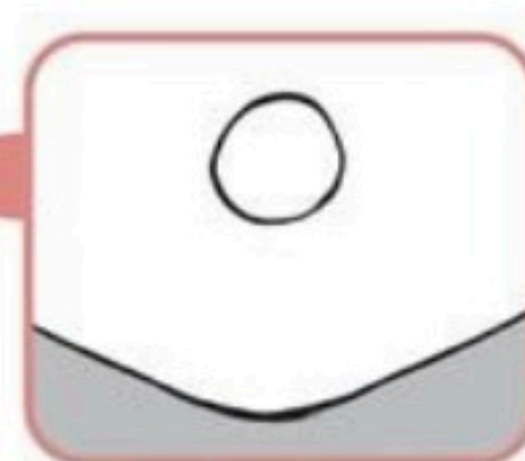
驚きの表情の変化

驚きの大きさによって、眉、目、口がどんなふうに動き、表情が変わるか見ていきましょう。

レベル1

軽い驚きの表情です。口は閉じたままで無表情に近いイメージです。衝撃度が小さく平常心に近い状態は、表情はあまり動かさずに描きます。

レベル2

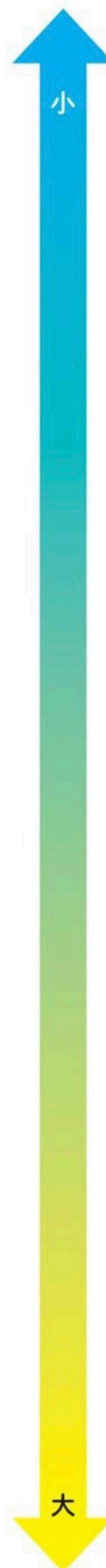
少し驚きが大きくなった表情です。口を小さく開けることで、一瞬のことに拍子抜けしたような印象を与えられます。

「お」を発音しているような口の形は、小さい円のようになります。

レベル3

歯が見えるほどに口を開くことで、大きく驚いている様子を描きます。

レベル4

さらに大きな驚きの表情では、口をいっぱいに開けた様子を描きます。下唇側を下外側に広げると、衝撃的な表情を作ることができます。

ん？

レベル1

軽く驚いているような表情は、少し目を見開くように描きます。

あっ

レベル2

さらに驚いた表情です。眉が上がり、連動するように目も開いています。

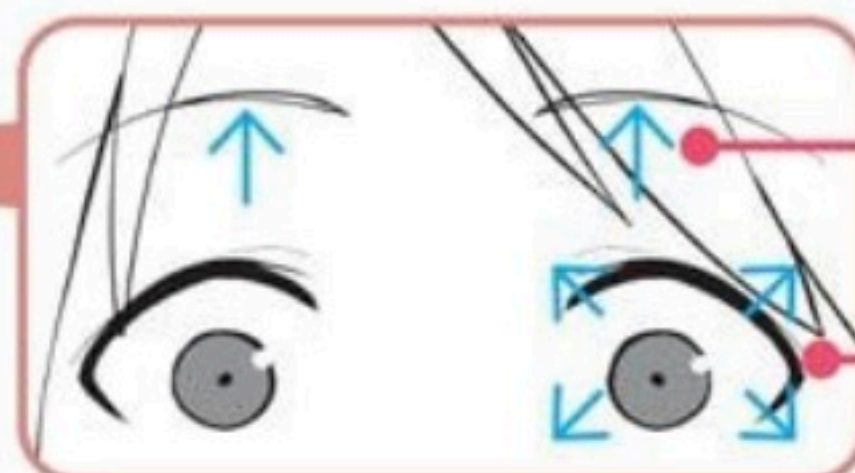
わわっ

レベル3

強い驚きの表情です。眉の上げ加減や目の開き具合を大きくすることで、ショックの大きさを表現しています。

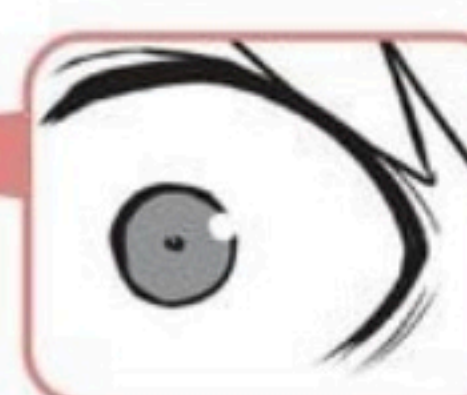
眉が上がる

目が開く

ぎゃ〜〜〜！

レベル4

瞳を小さく描くことで、激しく驚いている表情を描けます。目の周りにくまのようなラインを入れることで、動揺している様子を表現することができます。

小

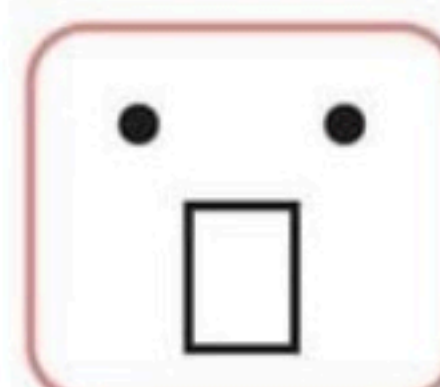
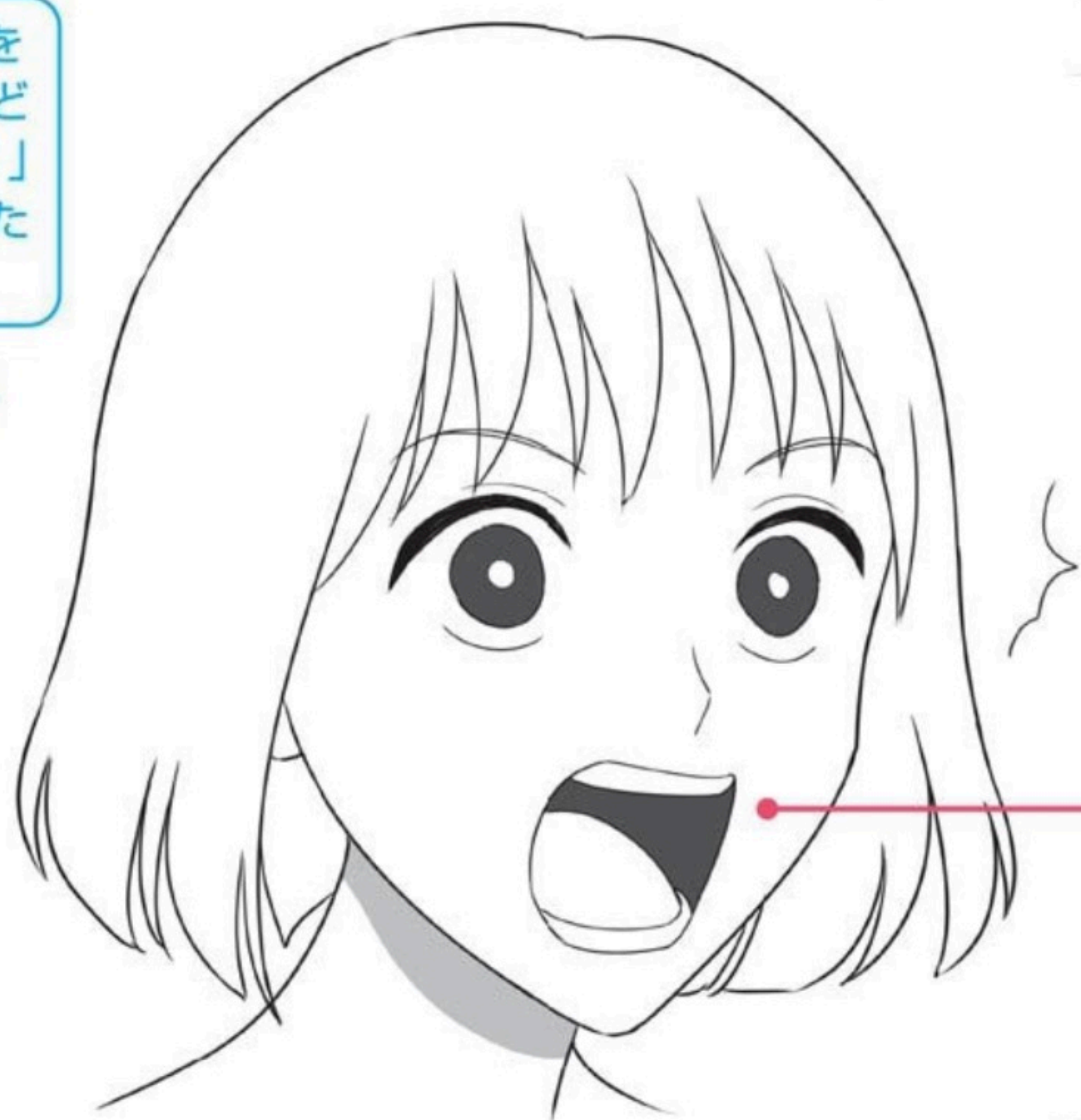
大

驚いた口の形

驚いたときの口の形に注目してみると、表現したい感情によってふさわしい描き方があることに気がつくでしょう。

「なるほど」と言っているようなイメージに

楕円に開いた口

O の字のような楕円形の口の形は、驚きながらも納得したような雰囲気が出ます。

意外なものを見つけるなどして、「あっ！」と強く驚いたイメージに

四角く開いた口

開いた口が四角に近い形だと、アゴが外れそうなほど大きく口を開けている印象になり、強い驚きの表情を作りやすいです。

驚きの大きさに比例

口を大きく開くほど、驚きが大きい印象になります。

「あわわ」とあわてながら言っているようなイメージに

口の端が広い

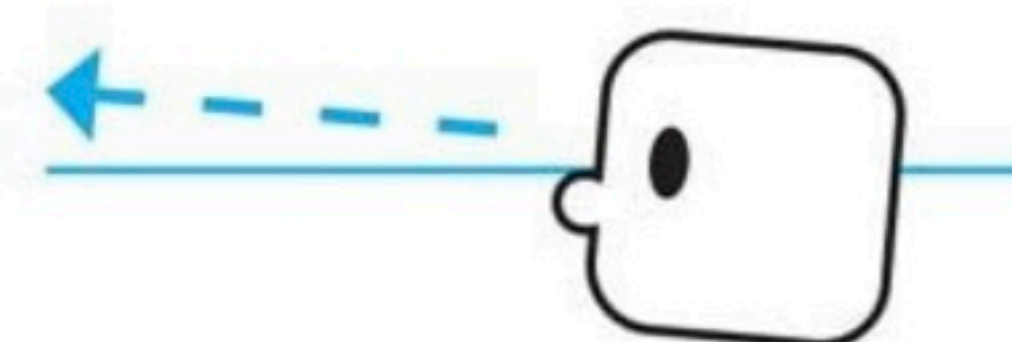
開いた口の端が広がったような形の場合、あわてているような印象を強めます。

気づき

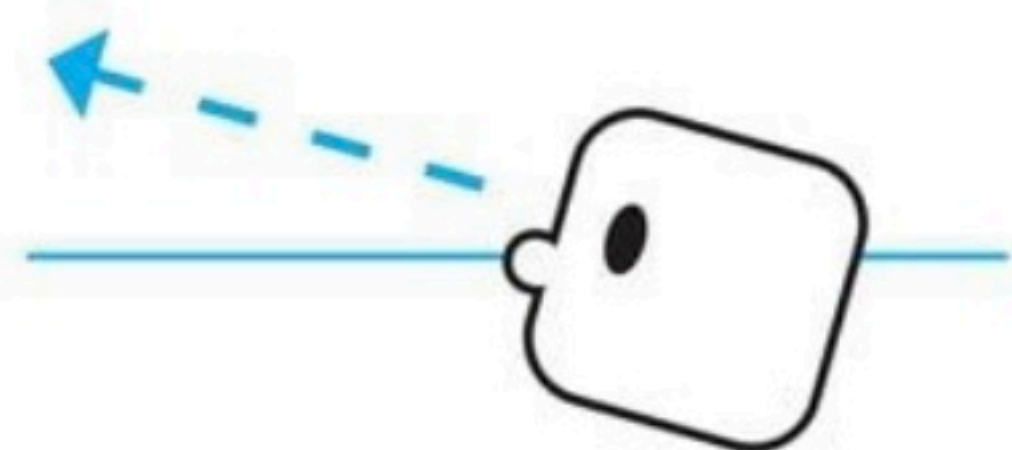
何かに気がついたときの顔は、ほかの驚きの表情と同じように、目を大きく開けて表現します。また視線の方向によって、印象が変わります。

遠くの友人を見つけたときや、探している場所を見つけた場面の表情に

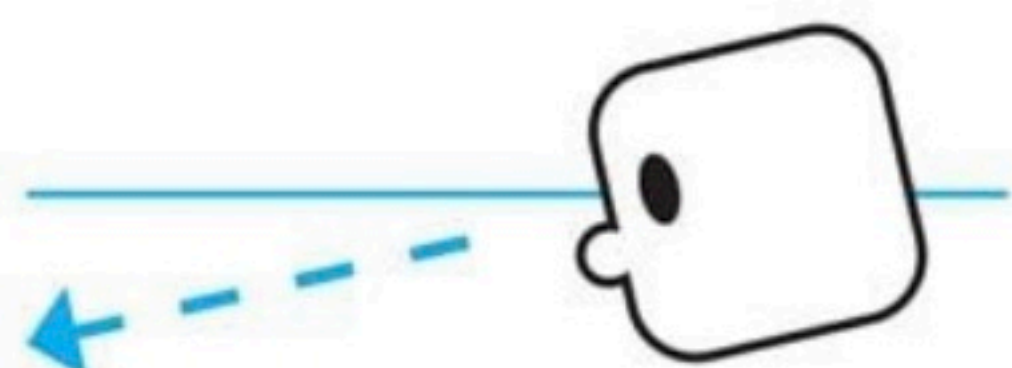
遠くを見て気づく

離れたところにあるものに意識を向けた場面を描くときは、少し上に視線を向けるとよいでしょう。

アイデアがひらめいた場面の表情に

上を見て気づく

上に視線をやった気づきの表情は、何かを思い出したような印象になります。

問題の答えを思いついた場面の表情に

下を見て気づく

下に視線を落とした気づきの表情は、考えの中で答えを見つけたときなど、内面に意識が向かっている状態を表現するのに向いています。

さまざまな驚きの表情

パニック

驚くあまりに錯乱状態になり感情の整理がつかないときの表情のパターンを見てみましょう。

危険を察知

波打つ眉

波打つような線で描かれた困り眉は、驚いてパニックになった心情を描くことができます。

茫然自失

口を半開きにして脱力した状態に

光のない瞳

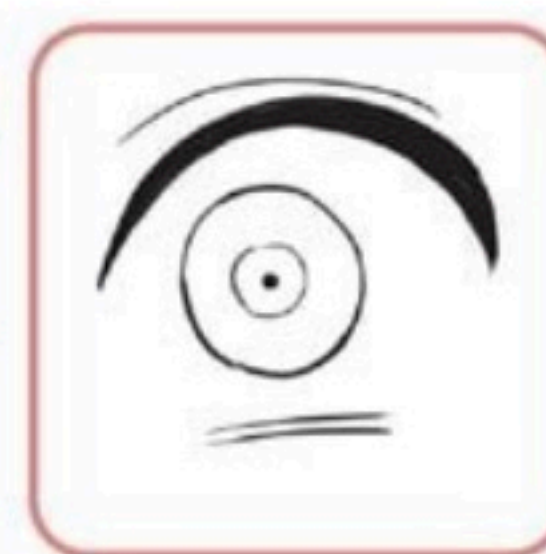
瞳にハイライトを入れずに描くことで、恐怖心などで我を忘れてしまったような印象を出せます。

動きを少なく

あまりの驚きで気が抜けている状態を描くときは、表情を大きく動かさないほうがよいでしょう。

かたまる

瞳孔を点に

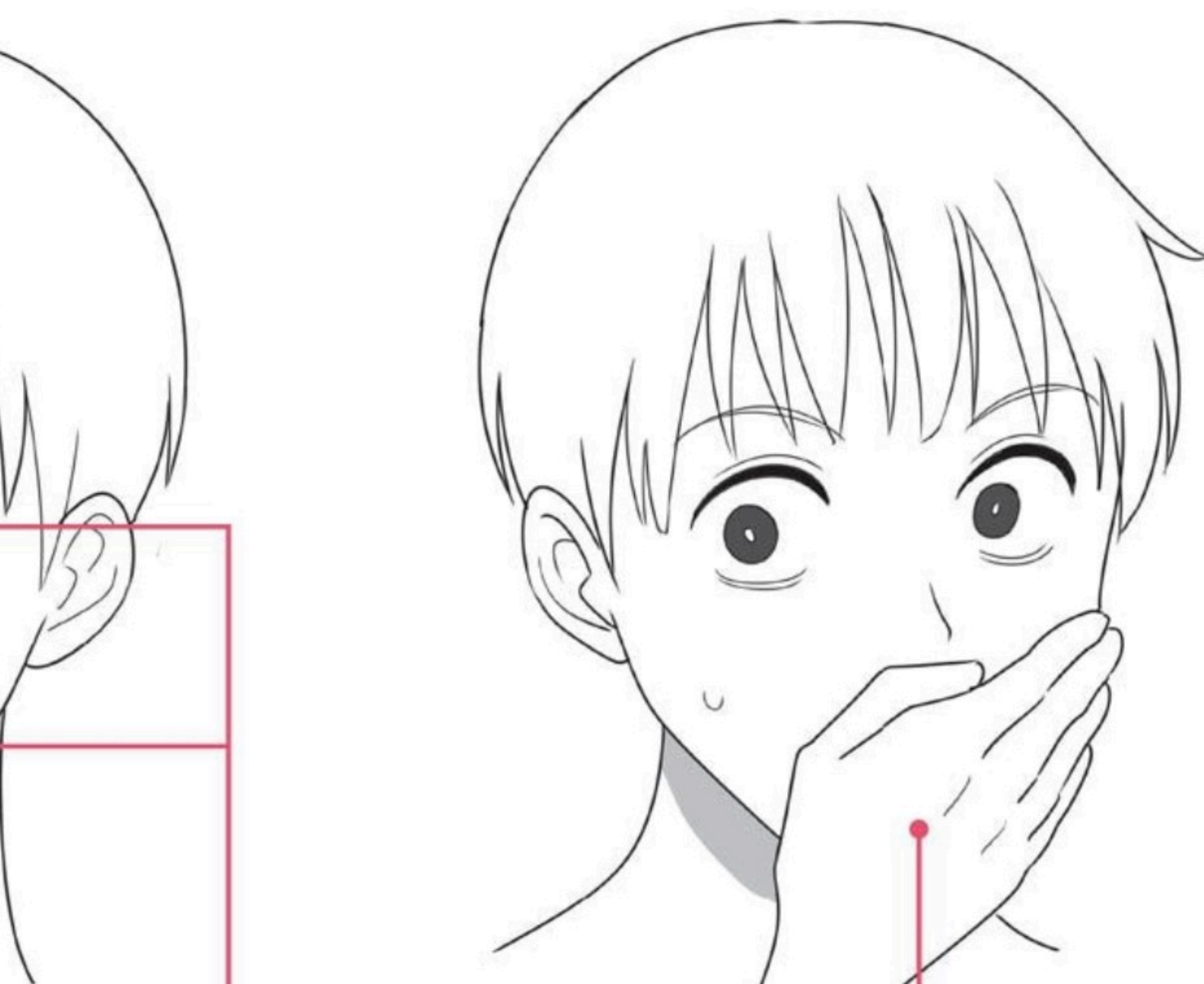
色を消し、瞳孔に点を描き入れることで「目が点になった」ような印象になります。

かたく結んだ口

口の下に入れたナナメの短い線により、下唇を巻き込んでかたく結んだ口を描くことができます。

驚きを隠す

キャラクターの性格や場面の状況によっては驚きを隠す表情も考えられます。

閉じた目

目を閉じると内面に心理が向いた表現になります。驚いて動揺した心を落ち着かせようとしている状態です。

直線的に描く表情

直線的な線で表情を描くと、顔がこわばっている印象になります。ここでは冷静になろうとして表情筋に力が入っている様子を描いています。

口を隠す

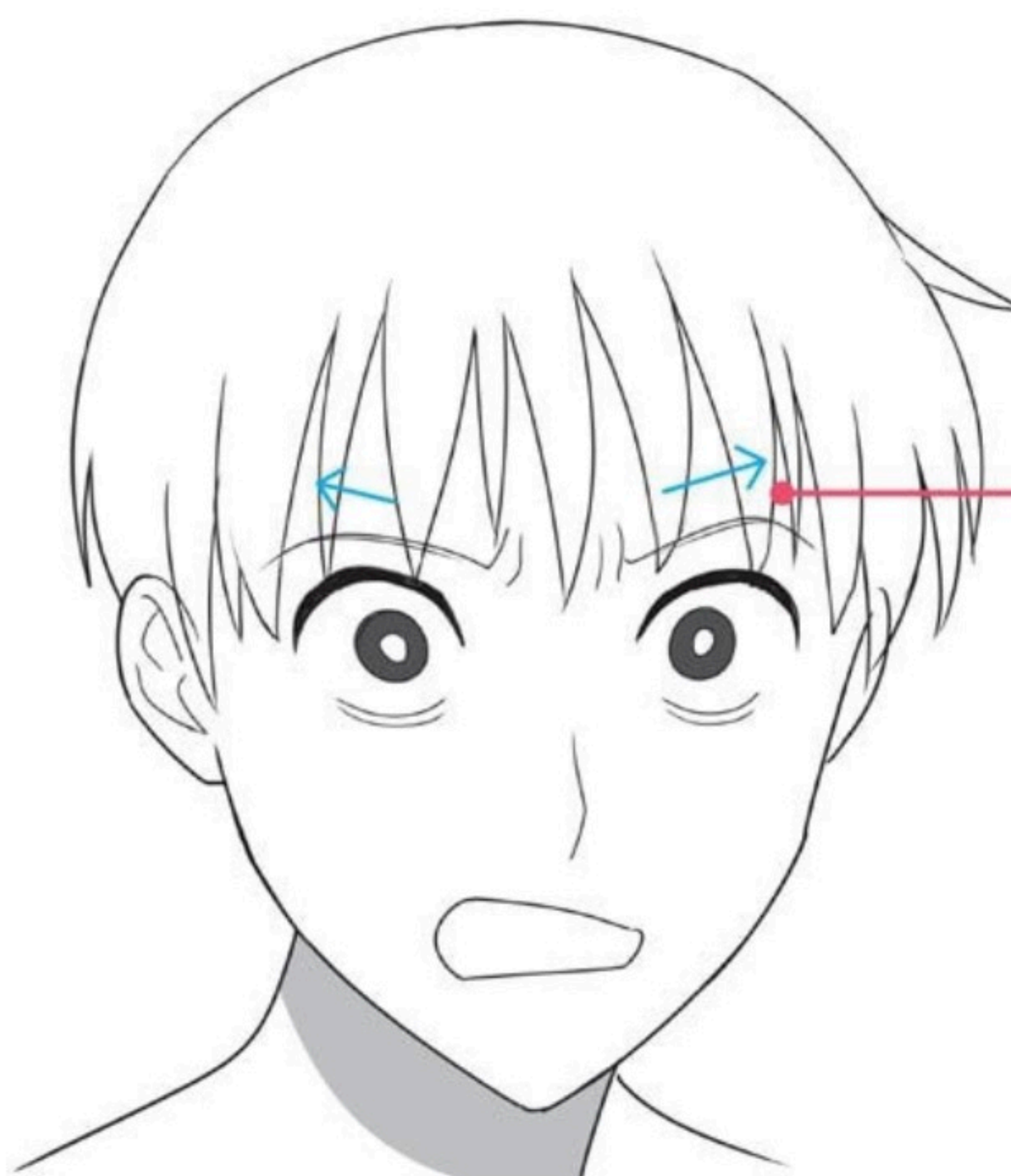
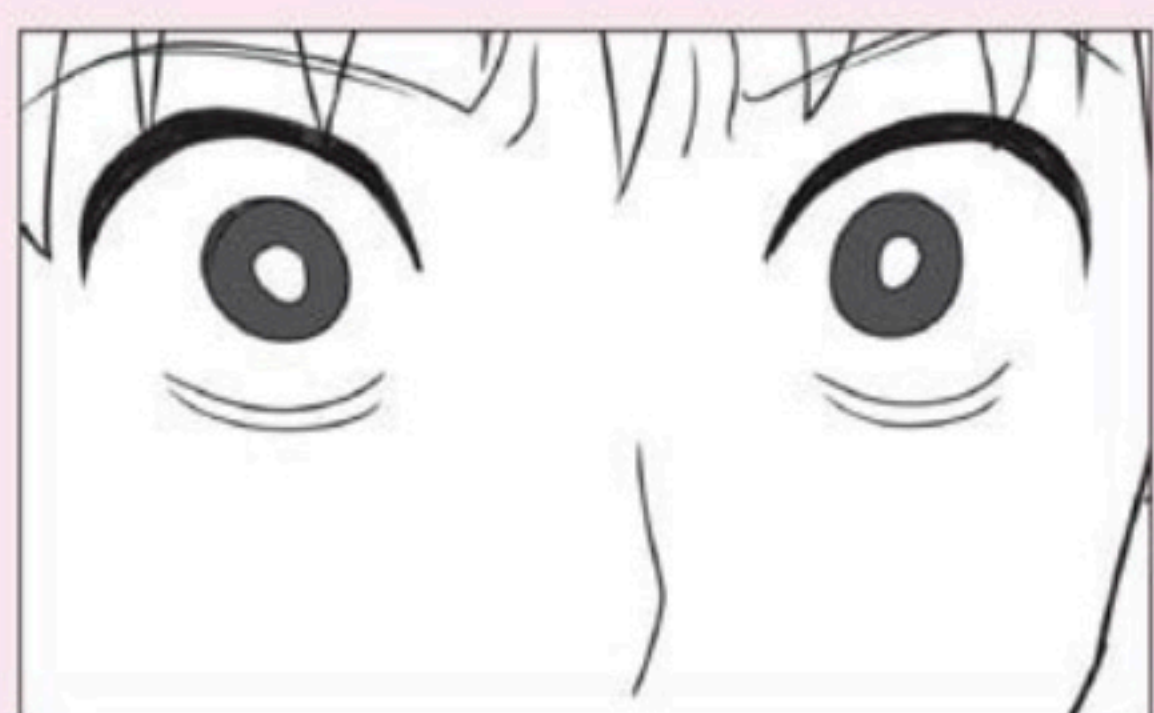
口は感情が出やすい部分です。口を隠すことで、驚きを悟られないようにしている演出が可能です。

驚きに感情を加える

目を大きく開くと驚いた表情になりますが、眉や口などに感情をにじませることで、感情を表情に加えることができます。

Point

目の下の線

怒りで威嚇するような表情を作るとき、目の下にくまのような線を入れると、怖い顔になりやすいでしょう。

驚き怒る

眉尻を上げる

眉間にはシワを入れ、眉尻を上げたうえで、目を見開くと怒りと驚きの表情になります。

好意の表情

幸福感と恥じらい

誰しも好きなものを見たり考えたりするときは、幸福な気持ちになります。また、恋愛感情における好意は、本心を隠したい気持ちが混ざった恥じらいの感情を表現すると、わかりやすく表現することができるでしょう。

視線を逸らす

恥ずかしくてつい目を逸らしてしまった感じを出します。ナナメ下の視線は、意識が内面に向いている印象を与えます。ここでは自分の中にある好意と羞恥心に意識が向いています。

困り眉

下がった眉で困った表情を作ることで、好意から生まれる羞恥心に耐えているような印象になります。

眉をやわらかい線で

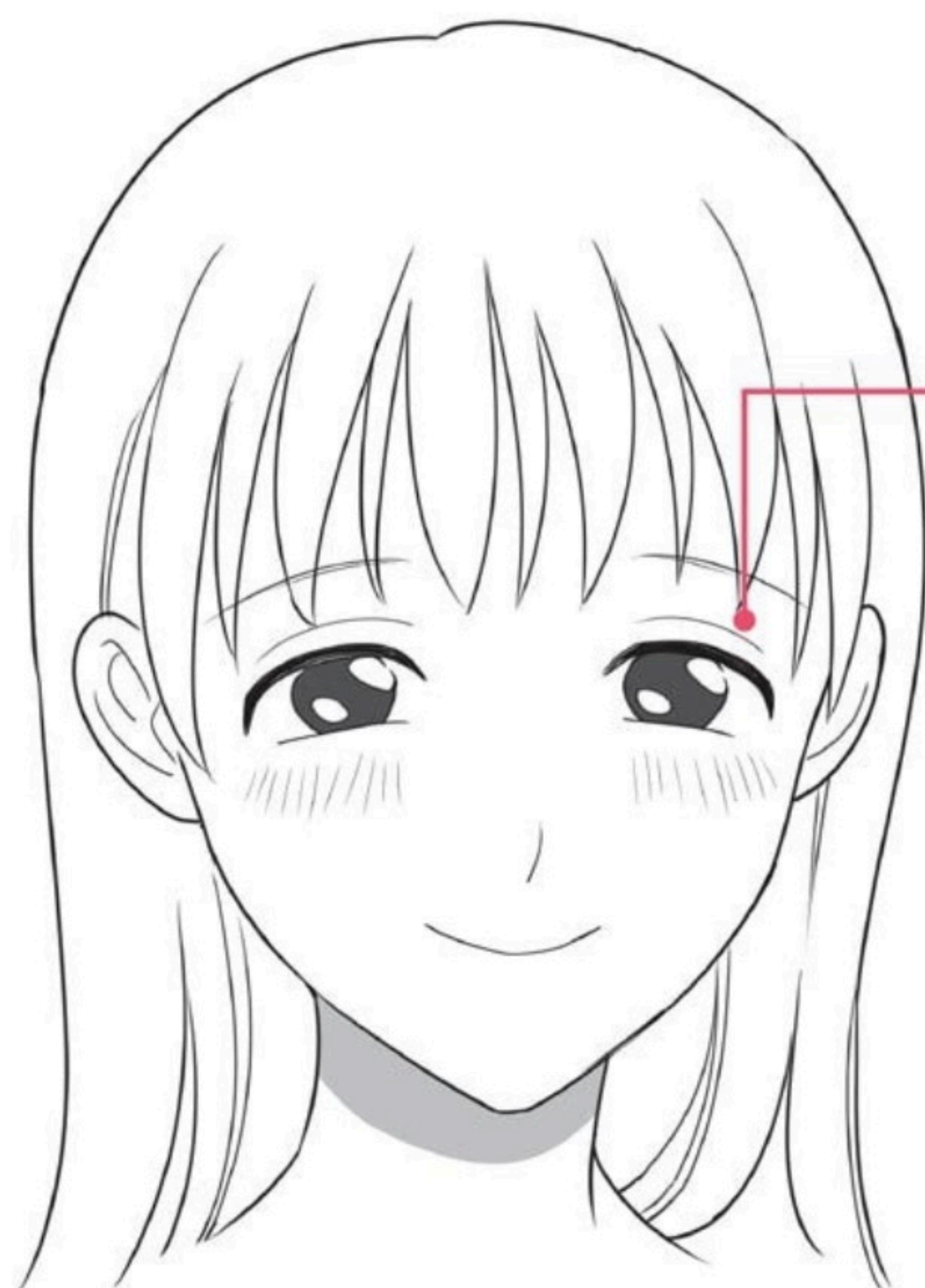
幸福感を感じさせる優しい表情を作るために、眉はやわらかい線で描き、少し眉尻を下げます。

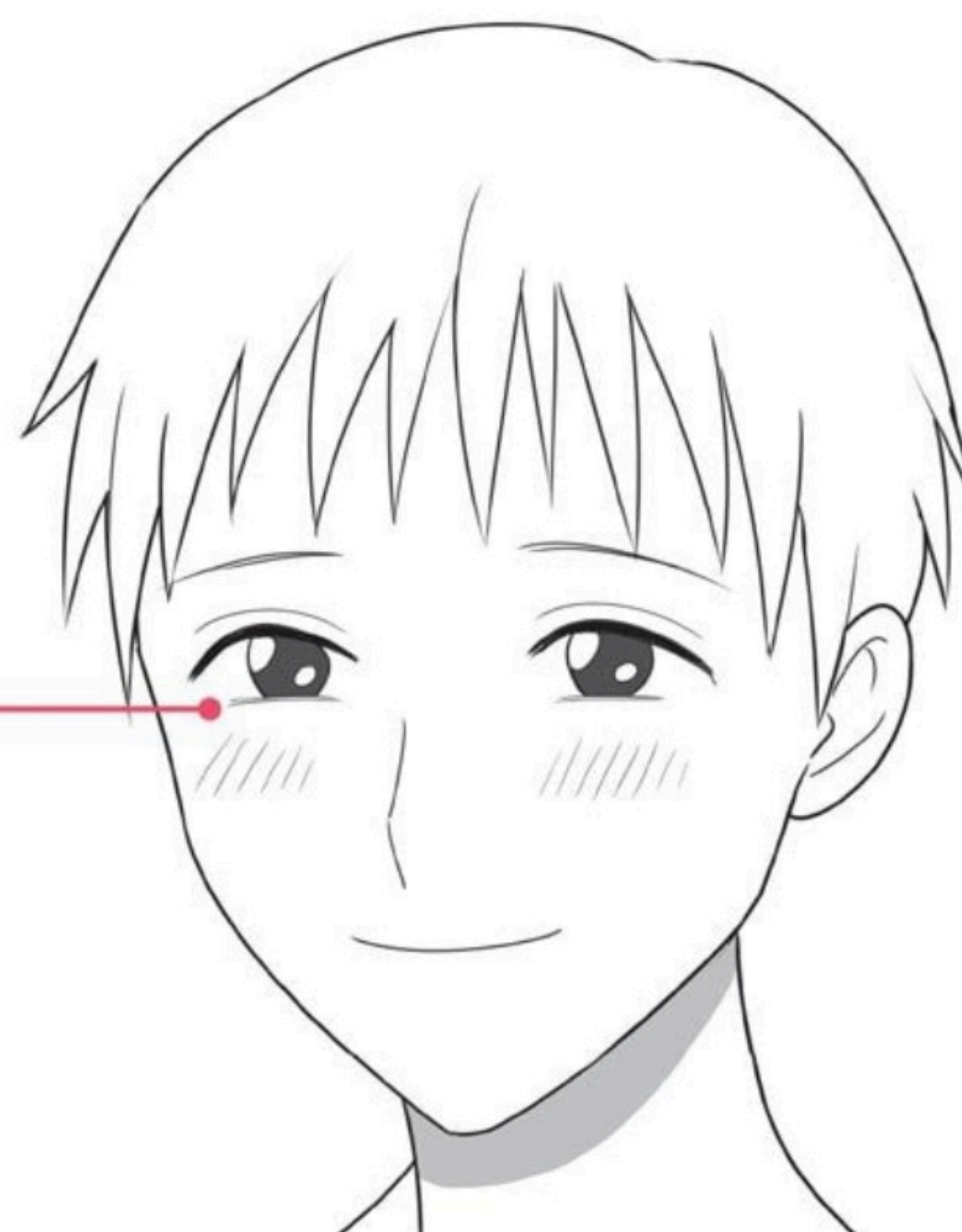
頬を赤らめる

斜線や塗りで頬を赤らめた様子を描写し、恥じらう心情を描きます。
感情表現の記号について詳しくは→P.164

笑みがこぼれる

小さく口を開けて笑みを浮かべることで、つい顔がほころんでしまったような見た目になります。

慈愛のまなざし

まぶしそうな目

まぶしそうに目を細めることで深い愛情を示すような優しい表情を作ります。

頬の動きは下まぶたで

笑顔の表情で頬が盛り上がっている様子を下まぶたの線で描いています。頬がほころんで笑みが浮かんでいる様子に見せることができます。

視線に注意

好きなものを見つめるまなざしは、好意の表情を作るときに重要なポイントです。好意を寄せる対象を同じ画面に描く場合、視線がしっかり相手に向くように注意します。

視線が少し上に向くように、瞳に角度をつけています。

身長差にも注意

相手の目を見つめるような場面では、身長の差に気をつけるとよいでしょう。

嫌悪の表情

嫌いなものは見たくない

誰でも嫌いなものは、直視したくない心理が働きます。嫌悪の表情ではそういった感情により生じる目の周りの動きに注意するとよいでしょう。

軽蔑の目

ハイライトが消えると強烈な嫌悪感を表せる

眉間にシワ

眉間にシワを入れて、不快な心理を表します。

下まぶたが動く

下まぶたにシワを入れることで嫌悪感で頬がこわばった様子を描くことができます。

薄く開いた目

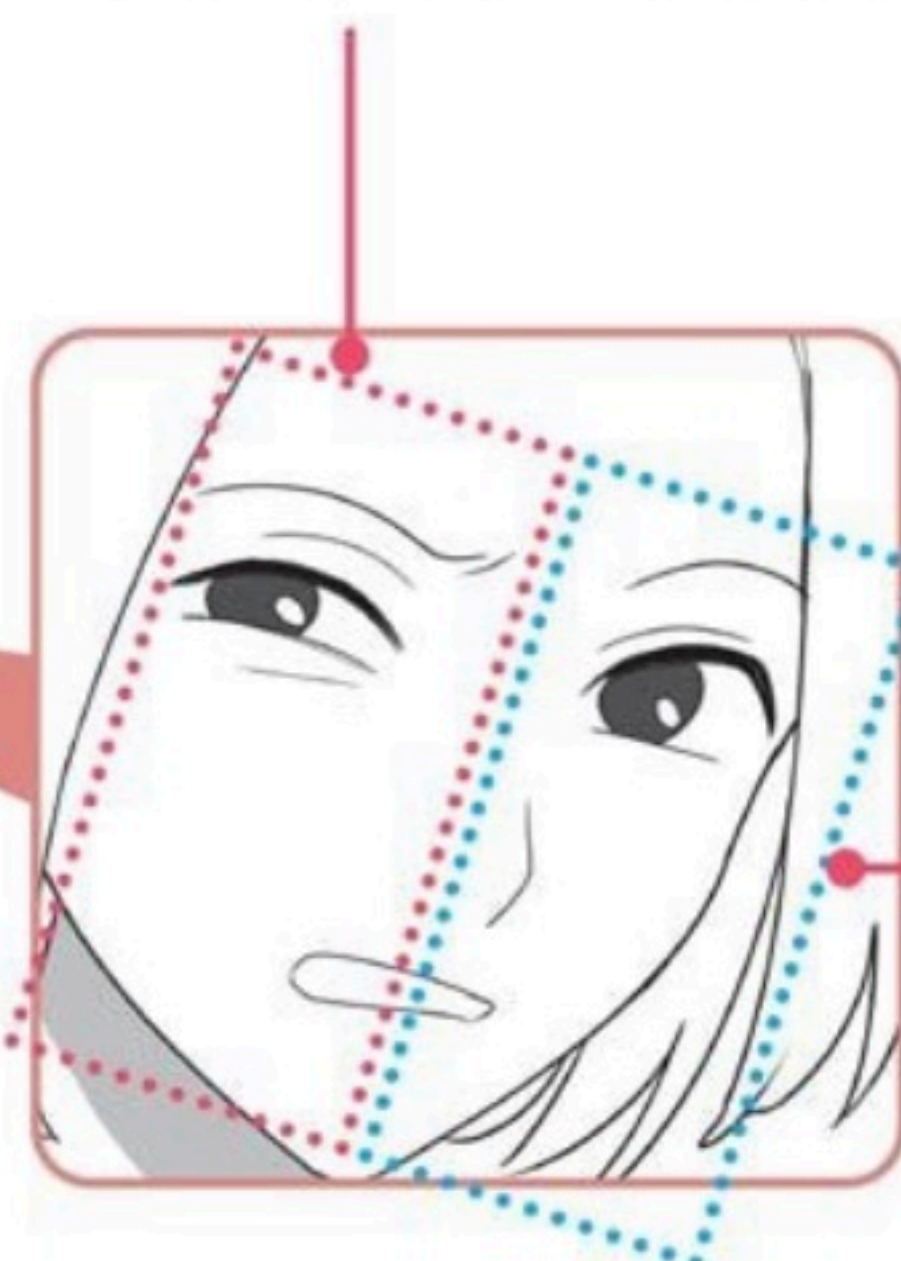
嫌なものを見たくない心理から、まぶたに力が入って目を細めている様子が描かれています。

嫌なものを避ける

目を閉じる

嫌いなものを直視したくないあまり、目を閉じて顔をそむけている状態です。

半面を歪める

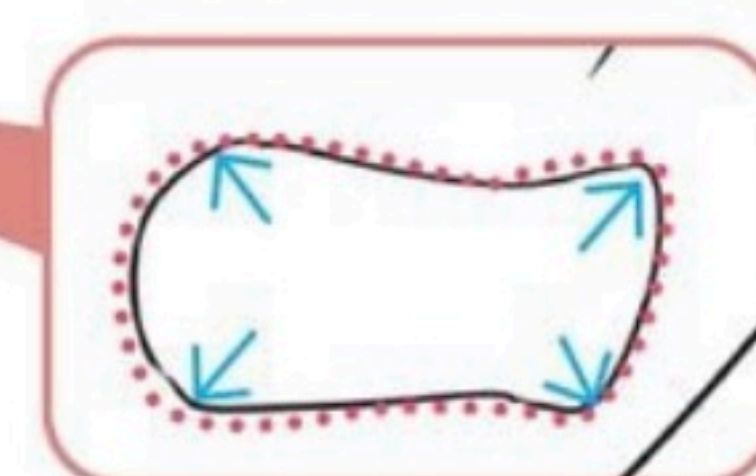
半面の表情だけを歪ませて、もう半面はノーマルな表情にすることで、軽い嫌悪感を表現することができます。

こちら側は嫌悪の表情になっていません。

激しく嫌がる

ぎゅっと目をつむる

上下のまぶたにシワを入れ、ぎゅっとつむった目を描くことで、強い嫌悪感を持っているように見せることができます。

口の端を広げる

開いた口の端が外側に広がった形は、嫌がっている心情を表します。

挑発する

キャラクターの性格によっては、嫌いなものを傷つけたい心理が働く場合もあるでしょう。相手を侮辱するような表情もパターンとして覚えておくとよいでしょう。

安心の表情

表情をゆるませる

表情がゆるみ、幸福感にあふれた表情を描くことで、安定した精神状態を描くことができます。

破顔した表情

筋肉をゆるめてリラックスした表情に

頬がゆるむ

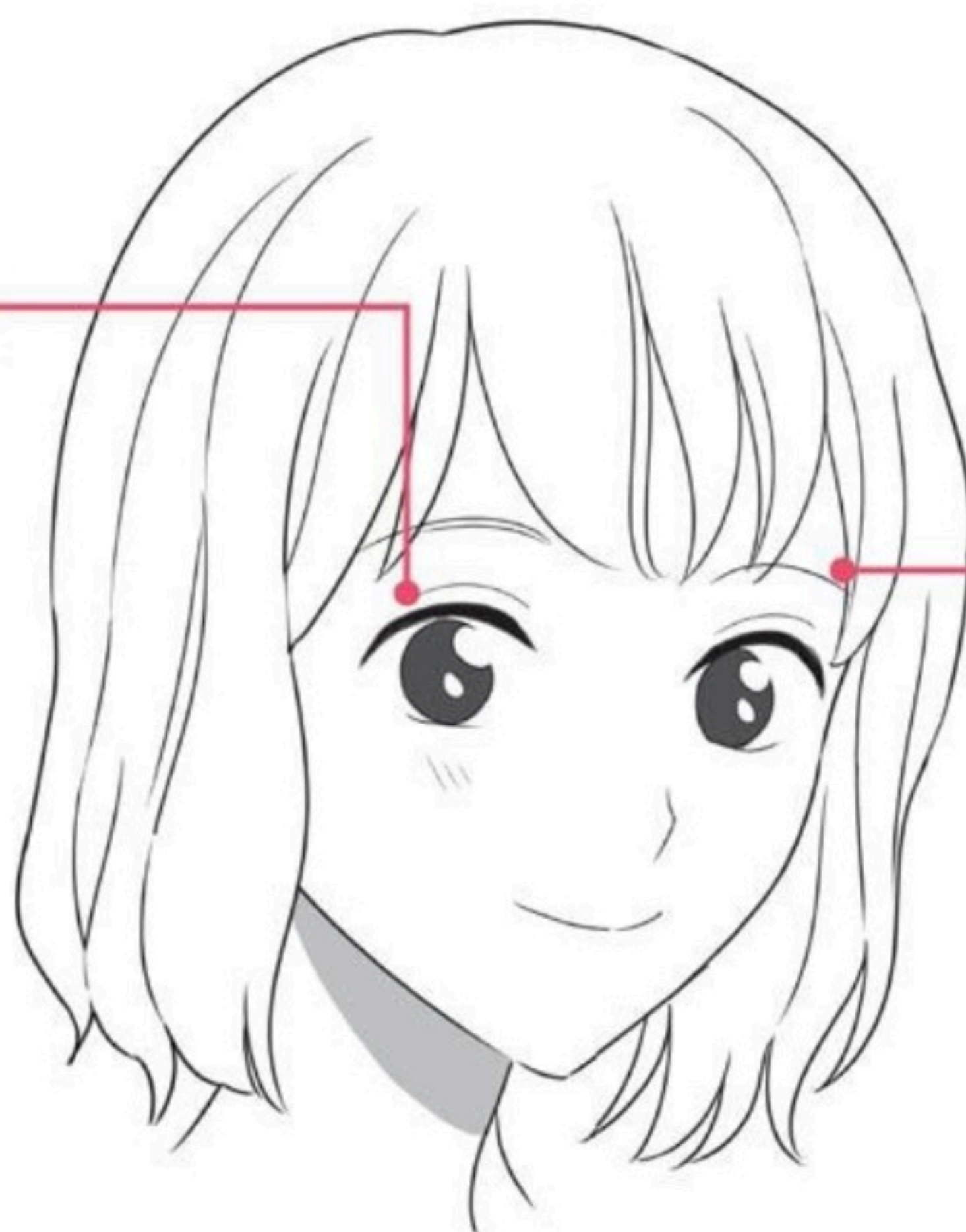
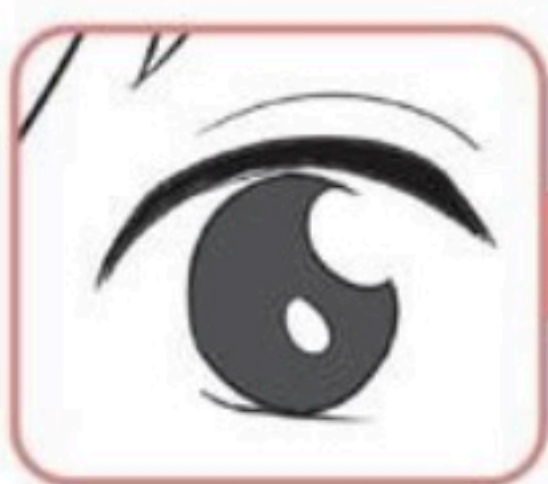
頬がゆるんで笑っている表情は、眉尻や目尻を垂らして描きます。顔をほころばせた笑顔は、強い安心感を出すことができます。

頬の紅潮

頬が赤くなっている描写を加えると、健康的な印象になります。

幸福感あふれる笑顔

輝く瞳

多めのハイライトで、瞳が輝いているように見せ、前向きな精神状態であることを示しています。

山なりの眉

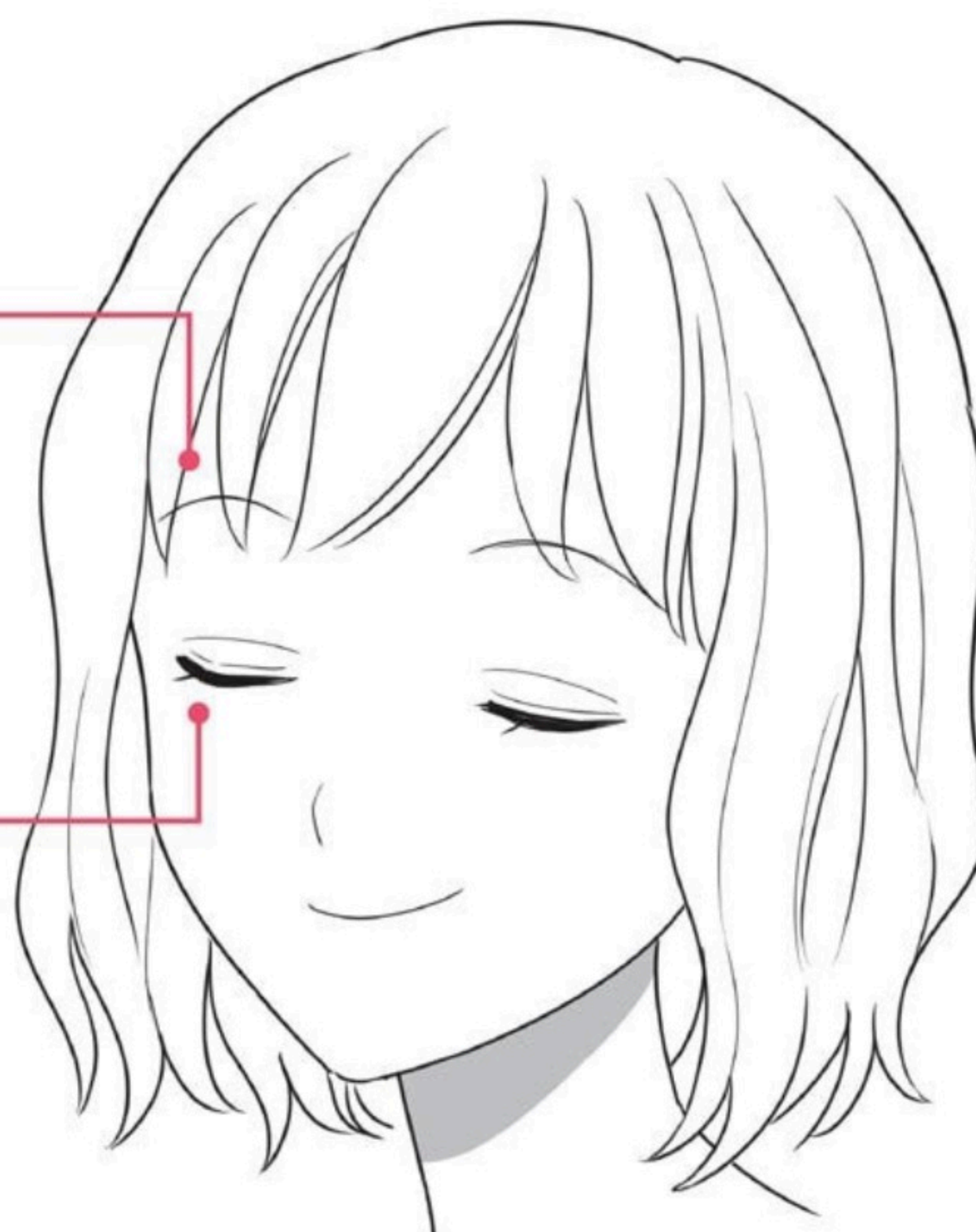
ゆるくカーブした山なりの眉が、やわらかいイメージを出して安心感をアップさせています。

余裕を見せる

眉を上げる

眉を上げると自信にあふれた心情や気取っている雰囲気を表現できます。

目を閉じて笑う

静かに目を閉じて状態の笑顔は、余裕を見せた表情になります。

あくび

まぶたのシワ

目をつむったときのまぶたのシワを描くと、あくびをした表情にリアリティが出ます。

大きく開いた口

大きく開けて「あ」と発音するような口の形で、あくびをしている様子を描くことができます。

安堵のため息

ほっとしたときの口

穏やかな表情で息を吐くところを描き、ほっとした状態を表現します。このときの口は、小さく「お」を発音しているイメージで描くとよいでしょう。

恐怖の表情

顔を歪ませる

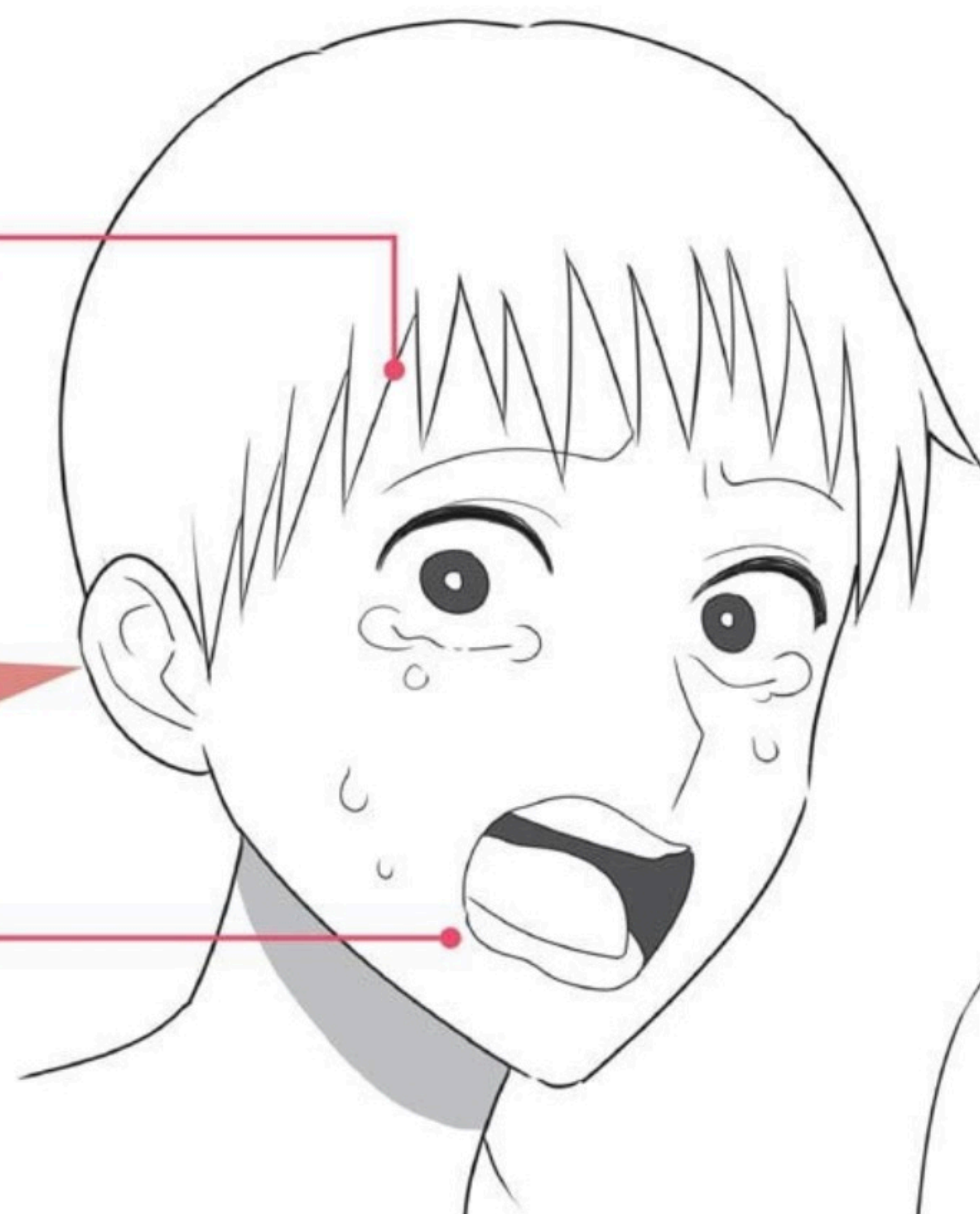
恐怖を感じたときの表情は、顔のパーツを歪ませ、余裕のない精神状態を描くのが基本です。

恐怖に歪む

不安定な線

眉や口は表情を作る要のパーツですが、これらを不安定な線で描くことで、恐怖で歪んだ表情を表現できます。

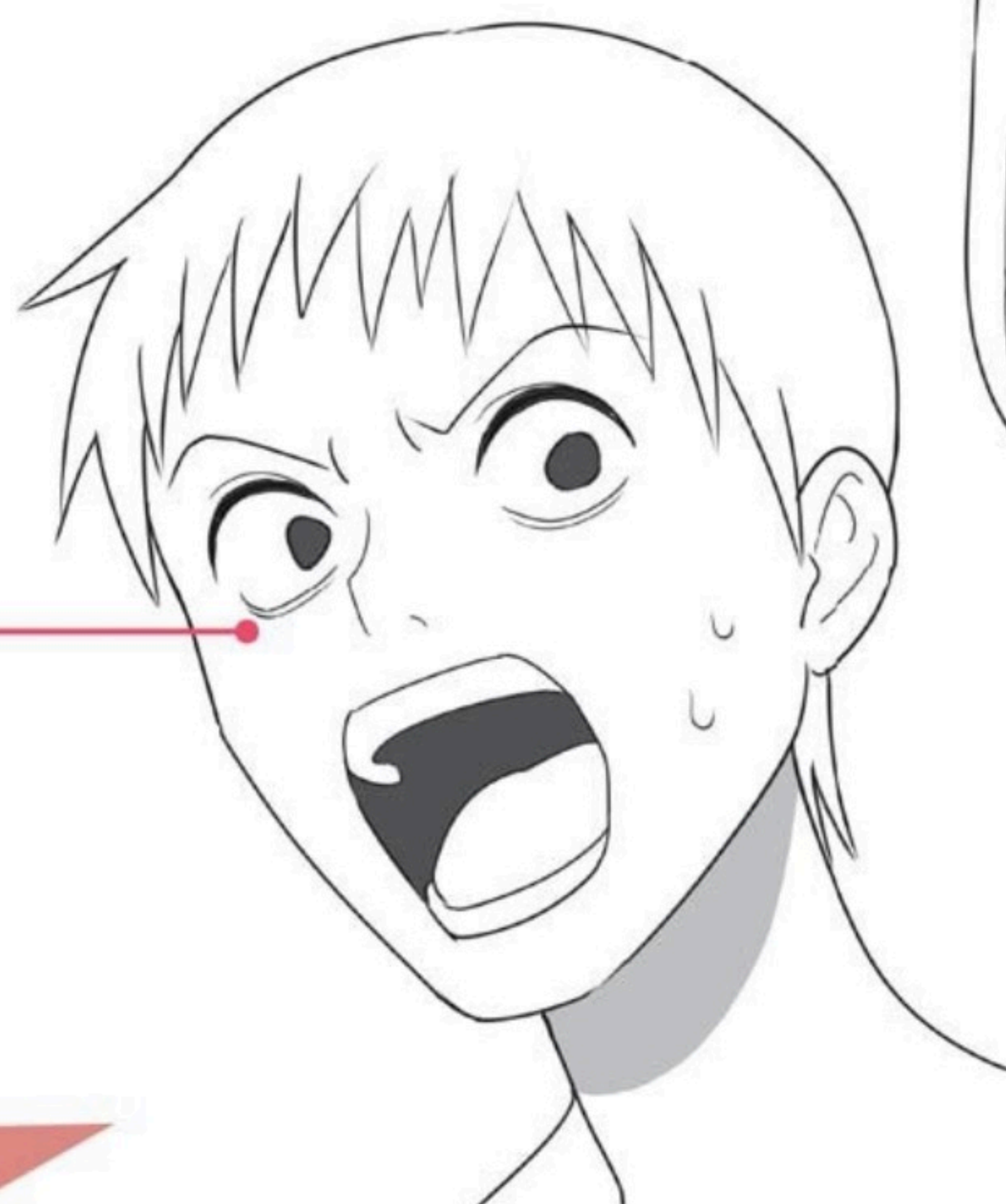
驚きをプラス

大きく開いた口による驚きの表情を加えることで、起こった出来事が信じられないという心理を描きます。

眉間のシワ

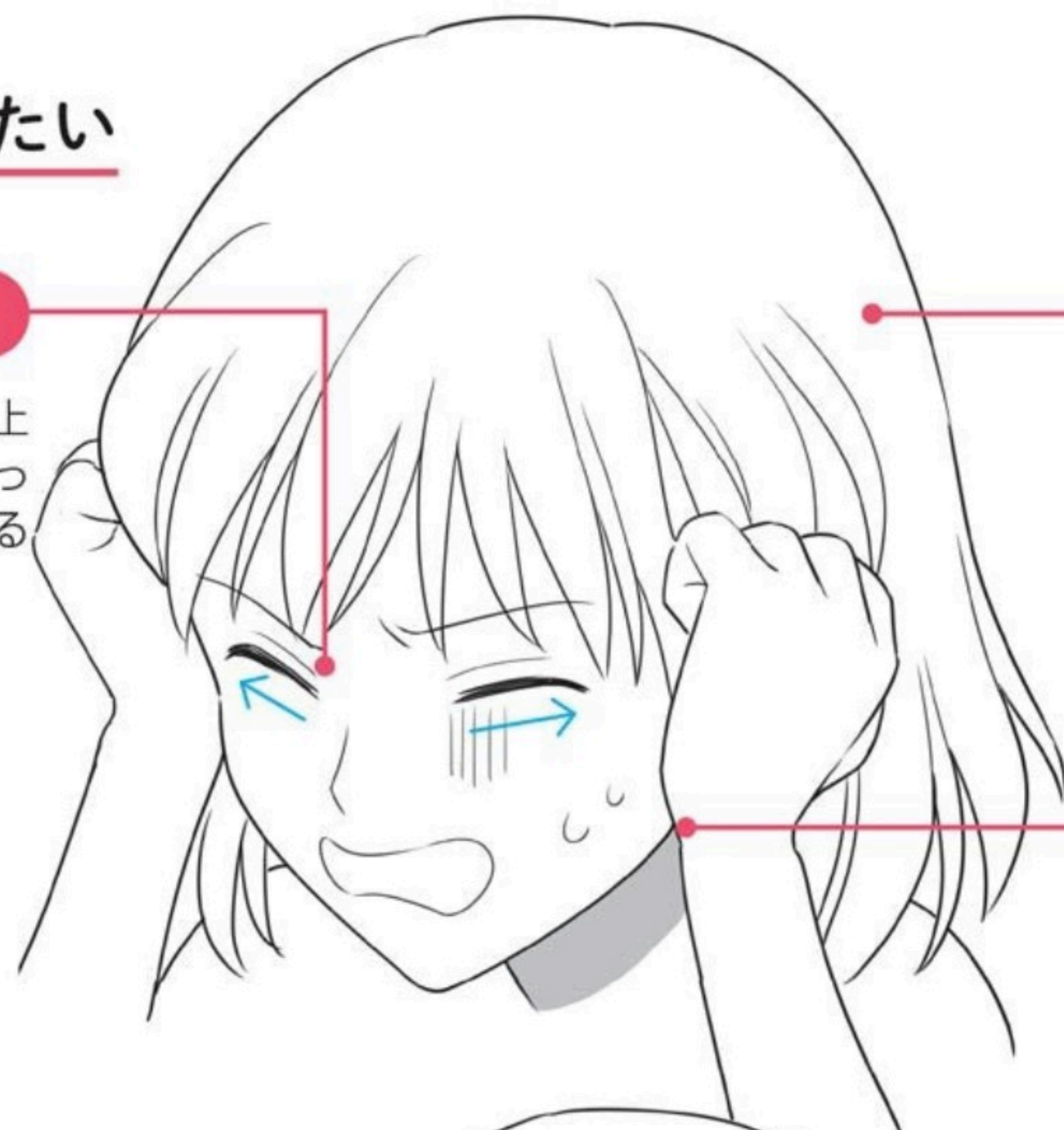
眉間のシワが、恐怖でこわばった表情を作ります。

目をむく

下まぶたの線

下まぶたの線を重ねて描くことで恐がる表情の陰気な雰囲気を出しています。

恐怖から逃げたい

ぎゅっとつむる

眉間に力を入れ目尻を上げることで、目をぎゅっとつむったように見せることができます。

情報をシャットアウト

目を閉じて嫌がっている様子を描くことで、起こった事態の情報をシャットアウトしたい願望を表現することができます。

顔を伏せる

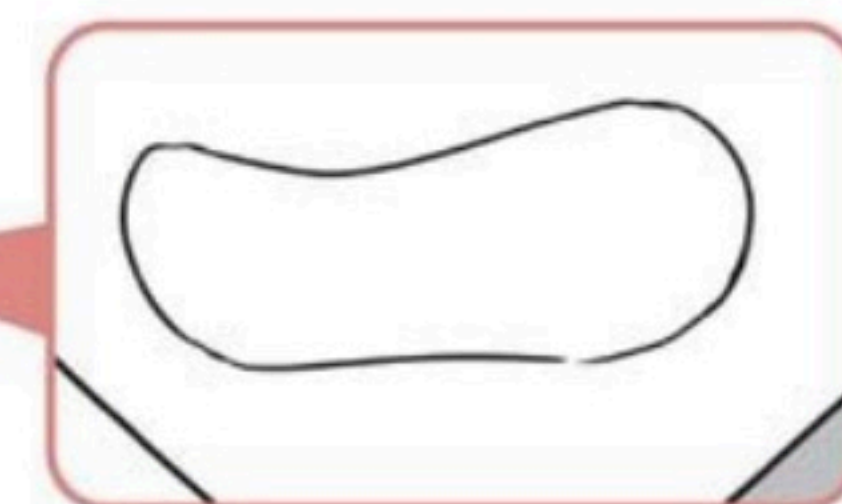
恐怖で身を縮めるように顔を伏せています。

恐怖に震える

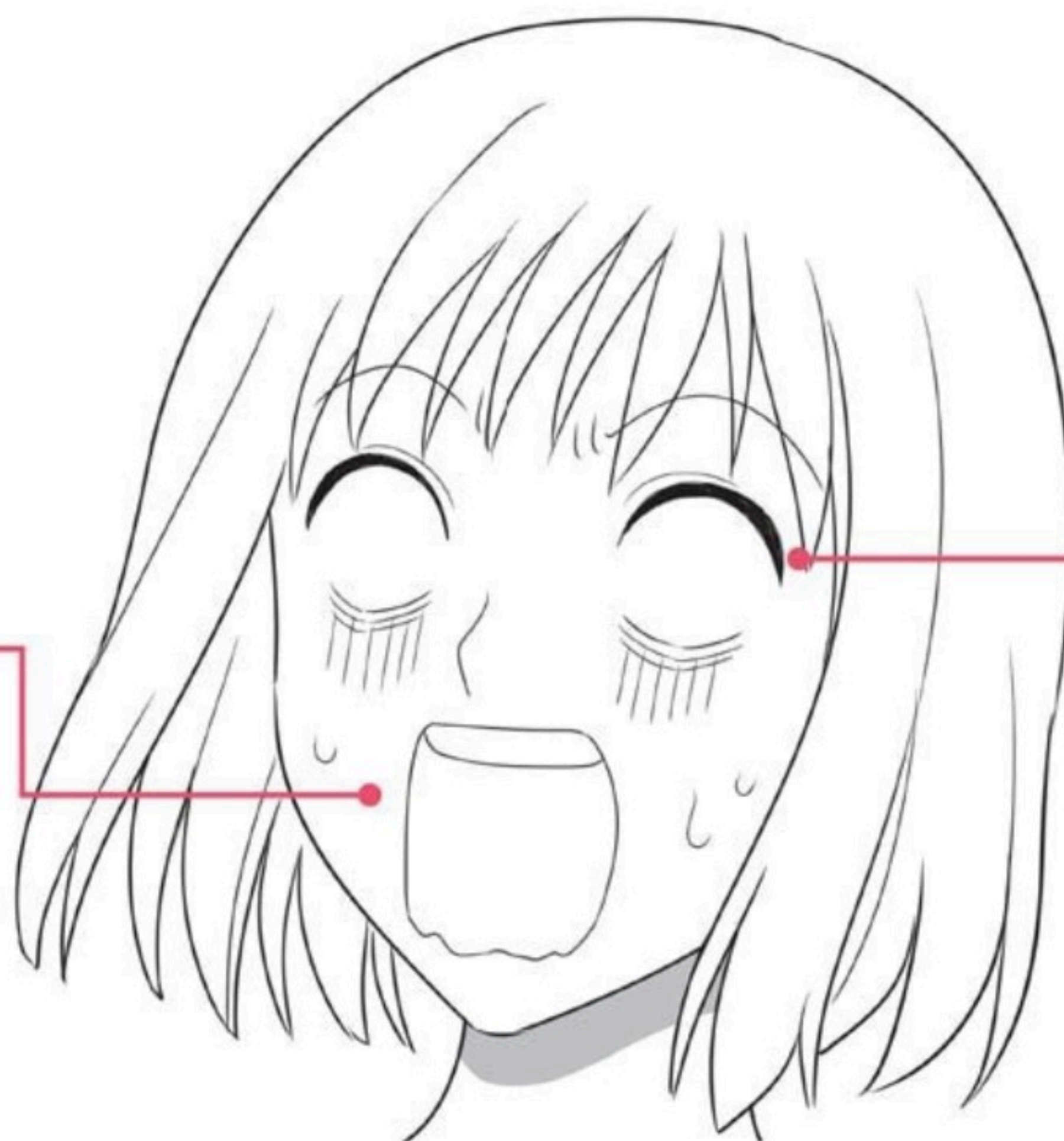
震える線

恐怖で体が震える線は、ボソボソとした波線で描きます。

口の形で表現

両端が広がった口の形が、表情筋がかたまってこわばっている状態に見せています。

目が真っ白になる

縦長の口

縦長の大きな口をデフォルメして描くことで、恐怖の表情をコメディタッチに描くことができます。

瞳を描かない

瞳を消すと、受けたショックが大きいことを強調できます。

関心の表情

生き生きとした表情に

物事に対して興味を示したり、強い希望を持つキャラクターの表情は、明るく生き生きと描くのが基本です。

目を輝かせる

瞳の光

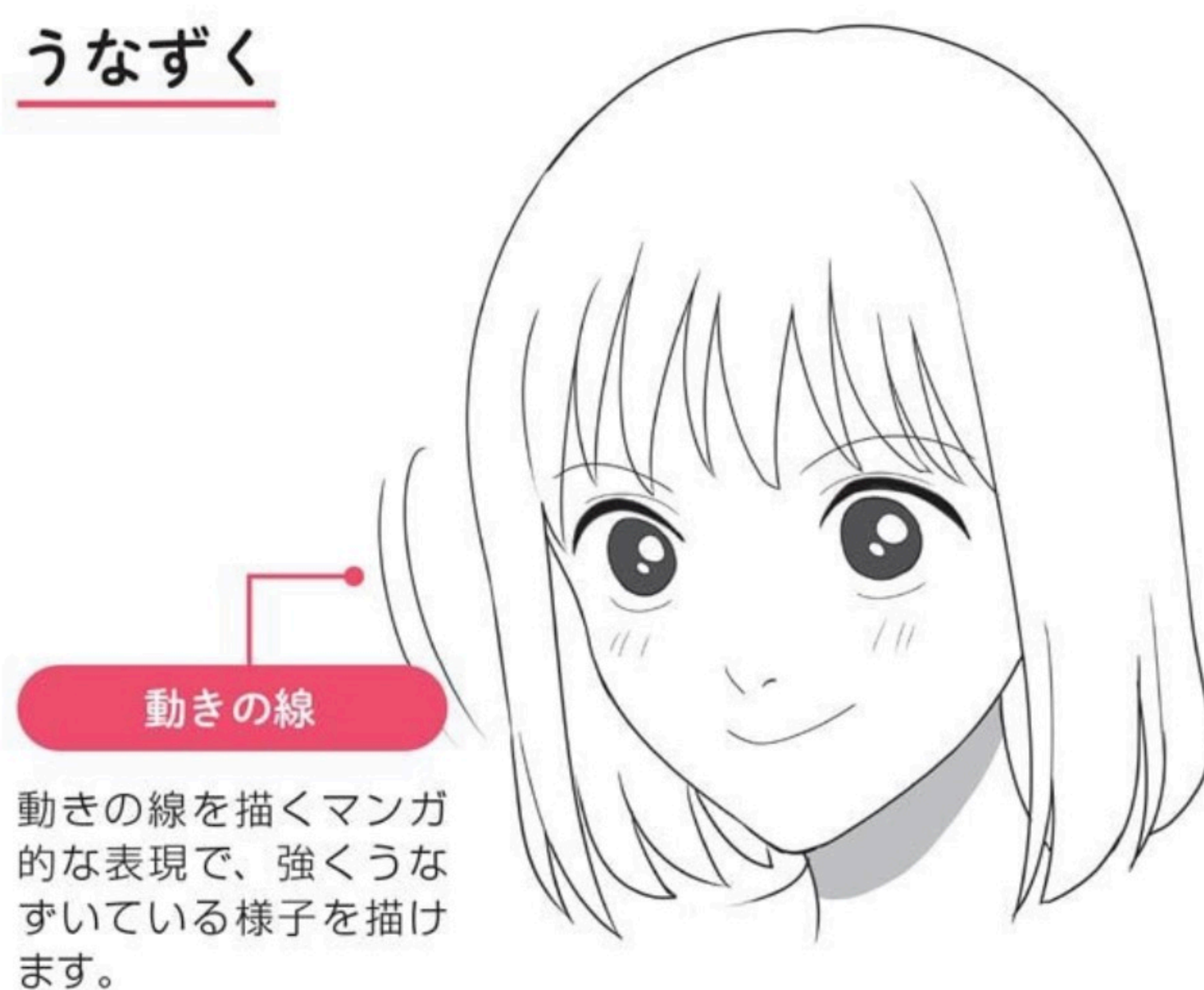
瞳に光を散りばめることで、関心のある物事を前に目を輝かせている様子を描けます。

目を見開く

目を大きく見開いた様子を描くことで、対象に非常に大きな関心があることを表現しています。

うなずく

動きの線

動きの線を描くマンガ的な表現で、強くうなずいている様子を描けます。

Point

キラキラの瞳に

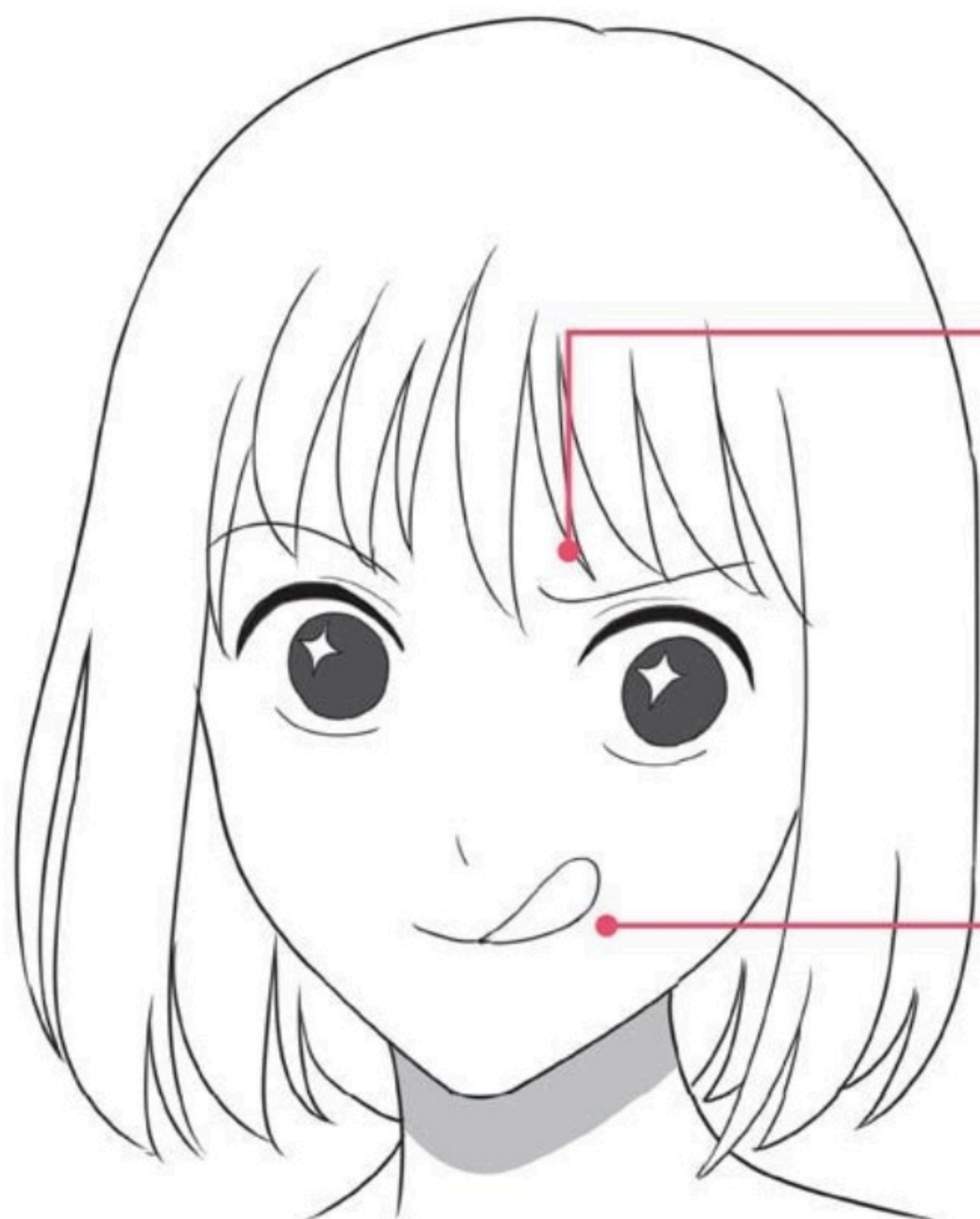
目が輝いている様子を描くとき、瞳の光をキラキラマークのような形にすると、デフォルメされた可愛い表現になります。

物欲しそうに見る

ユーモラスな眉

左右の眉を互い違いに描くことで、ユーモラスな雰囲気を出します。片方の眉はおどけたように上げ、もう片方の眉は、欲しい物に狙いをつけるように眉尻を上げています。

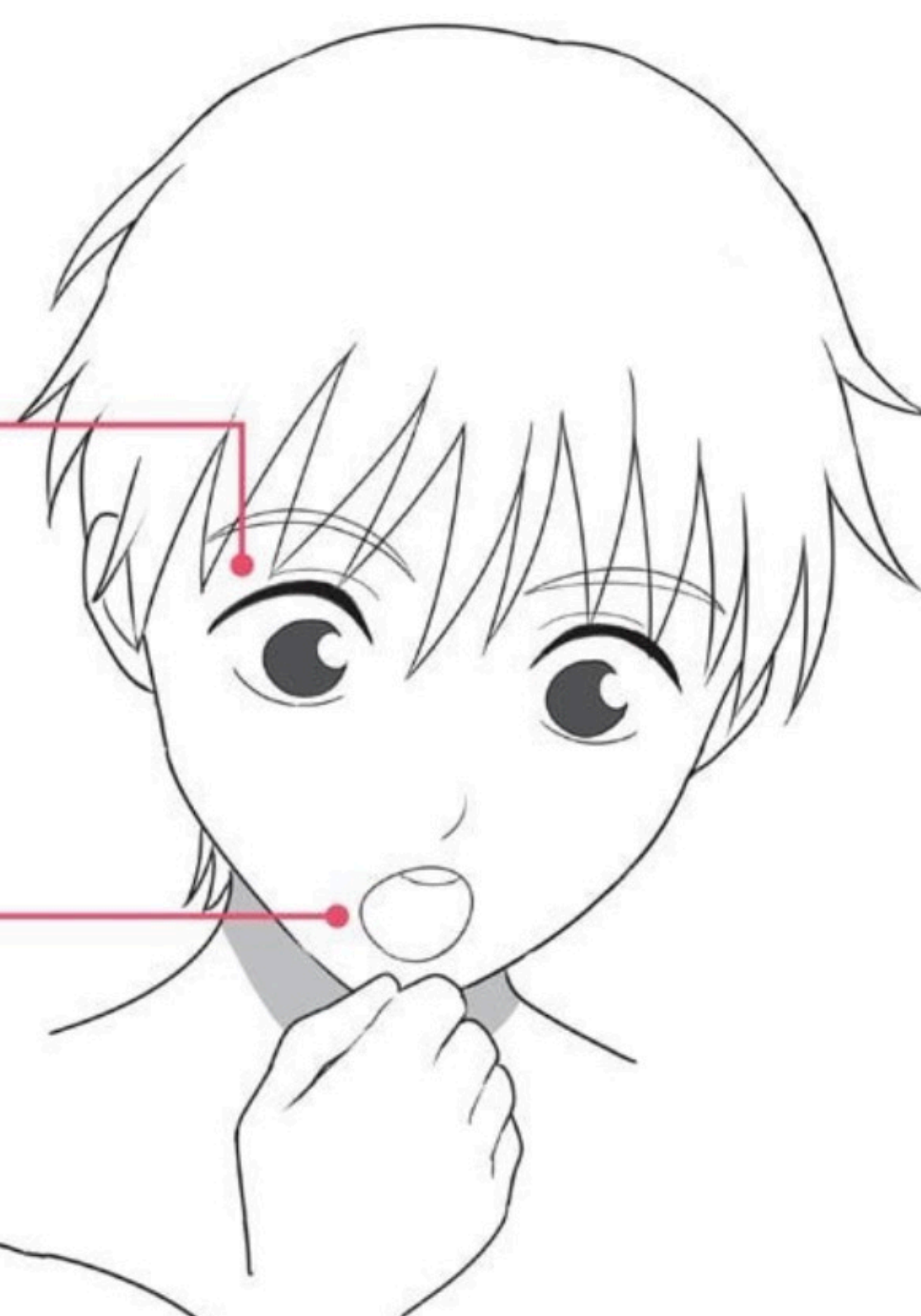
舌なめずり

舌なめずりは、キャラクターの欲求を、コメディタッチに見せることができます。

意外な事実に関心

目を見開く

目を見開くことで、何かを発見したような表情になり、「なるほど」と言っている雰囲気が出ます。

口は「お」の形

口は、「お」を発音するときのような形にします。

心を奪われる

ゆるさのある目元

ゆるんだ表情にすると関心事に心を奪われているように見せられます。眉尻や目尻をタレさせることで、顔に力が入っていない様子を描くことができます。

よだれ

よだれを描くことで口元が弛緩している状態を表現しています。

呆れの表情

対処に困った表情に

呆れた表情は、意外な物事に驚き、どう対処すればよいか困っているような顔を描きます。

あいた口がふさがらない

眉頭が上がると気が抜けたような顔に見える

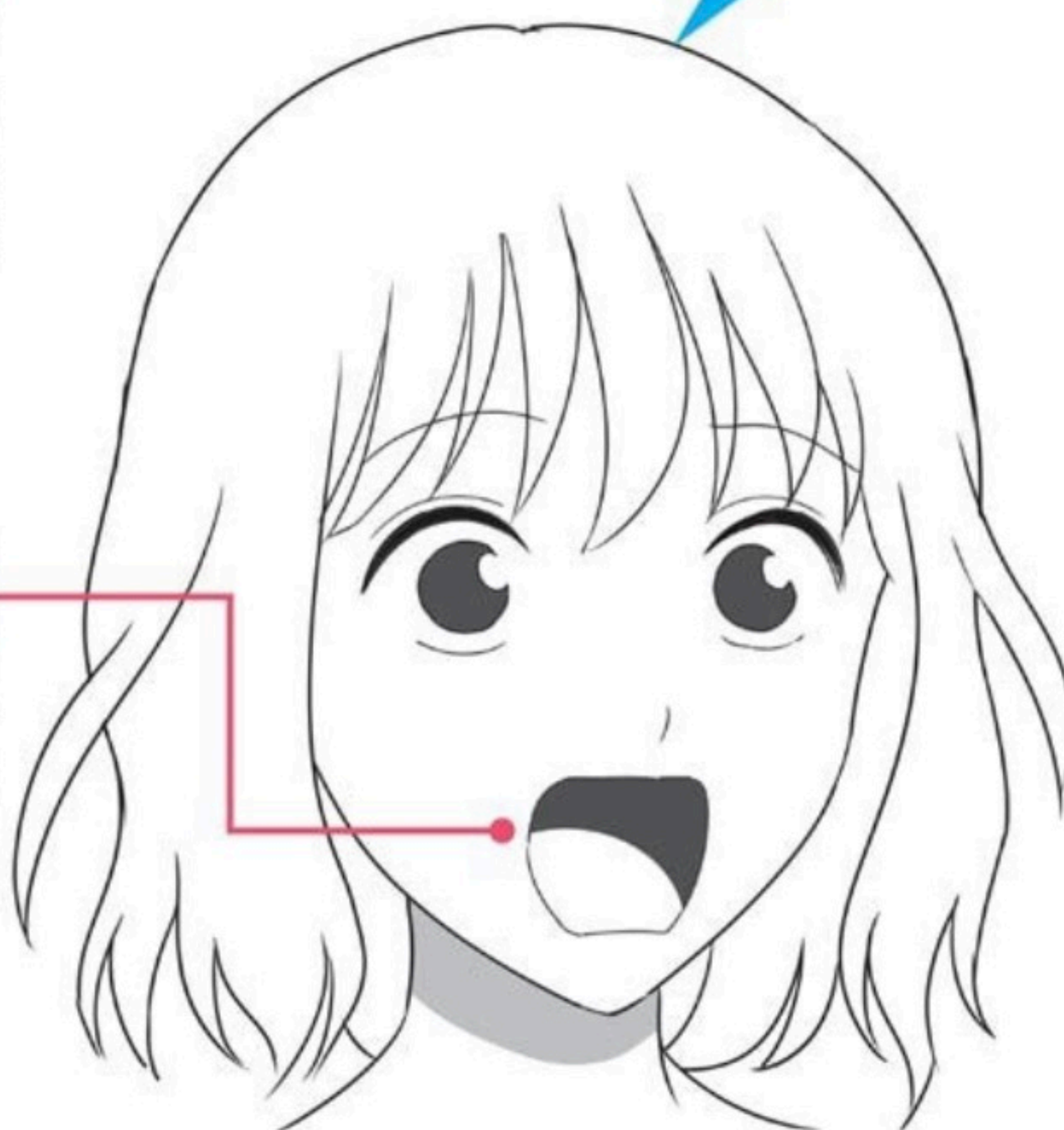
大きく口を開ける

大きく開いた口は、呆気にとられて言葉が出ない状態を描くことができます。

かたまる表情

開いた口を四角い形に描くと、驚いた表情のままかたまったような印象になります。

困り眉

呆れたときの表情は、眉尻を下げて、困っているような顔を作るのが基本です。

お手上げ

自分にはムリ

眉を上げて目をつむる表情は、おどけて「自分には対処できない」という意思表示を表しているように見えます。

横目で呆れる

目を向けない

横に視線をやって呆れた表情を作る場合、自分とは無関係であることを顔を向けないことで表すことが多いです。

Point

親しい人に呆れる

横目で呆れた表情は、隣にいる友人や家族など、親しい人に対してする場合もあります。その場合、少し口を開けた表情にすると、何か言いたげな雰囲気が出ます。

ため息をつく

口は「あ」の形

ため息をついているときの口の形は、「あ」を発音するときのようにするとよいでしょう。

下を向く

困った表情に加え、下を向いて落ち込んでいる様子を表現します。

気持ちが引く

遠ざかりたい

アゴを引いて顔を遠ざける動きで、不快なものや信じられない出来事から離れたいという心理を表すことができます。

下まぶたのシワ

下まぶたにシワを描くことで嫌がっている表情を表現できます。

我慢の表情

苦しい様子を見せる

我慢をしているときの表情は、眉間に力が入ってシワができ苦しそうに見せるのが基本です。

歯を食いしばる

目をつむる

眉間にシワを寄せ、ぎゅっと目をつむることで、顔の筋肉に力が入っている様子を描けます。

シワを強調

眉間のシワを複数描くなどして強調すると、より強く我慢している印象になります。

歯を見せる

唇をめくったような表情で食いしばっている歯を見せることで、我慢している様子を強調できます。

笑って我慢

笑顔を組合わせると、苦しみを笑うことでごまかしているような複雑な心理を表現できます。

眉をひそめる

眉をひそめて表情の中に厳しさをにじませます。

口は笑う

口は笑った形に描きます。

苦しみに耐える

目を閉じる

目を閉じた表情は、苦しみから逃れようとする心理を表現できます。

滝のような汗

汗は、暑さで生じる場合に限らず、心や体に負荷がかかって発することがあるため、苦しみの度合いを表す表現の一つとして使えます。

くやしい顔でこらえる

下唇をかむ

下唇をかむ仕草を描くと、くやしい心情を強調できます。少し下唇の下にシワを描いてかんでいる状態を表現しています。

吐き気を我慢する

目の光を消す

目の光を消すことで苦しそうな表情を強調します。

涙目になる

苦しい状態が続き、涙目になっています。

頬をふくらませる

不自然に頬をふくらませ、吐きそうなのを我慢している様子を描きます。

とぼける表情

おどけた表情に

「知らないふりをする」とぼけた表情は、ユーモラスな雰囲気を出してキャラクターのおどけた心情を表現することが多いです。

知らんぷり

オーバーな表情だとコメディタッチになる

眉を上げる

眉を上げて山なりになっていると、ユーモラスな雰囲気が出ます。

まぶたを下げる

少しまぶたを下げると、冷静さを装っているような雰囲気が出ます。

目を逸らす

目を横に逸らすことで、知らないふりをしている様子を描くことができます。

Point

口笛をふく

口笛をふく仕草を描くことで、白々しくとぼけている表情を作れます。

感情表現の記号について詳しくは→ P.164

作り笑い

笑顔の表情を、少しアレンジして作り笑いの表情にすると、何かをごまかして知らないふりをしているような表情になります。

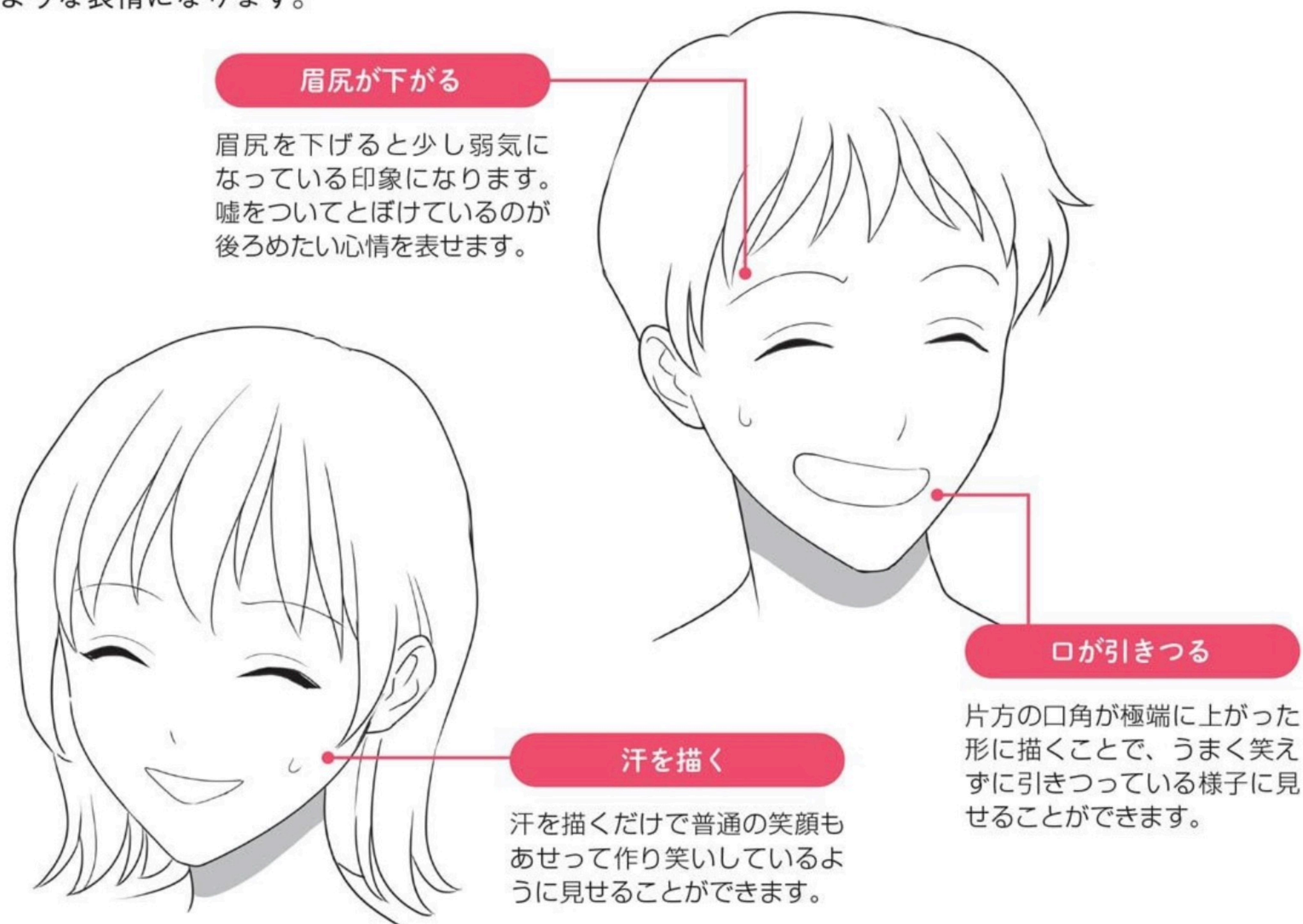
眉尻が下がる

眉尻を下げると少し弱気になっている印象になります。嘘をついてとぼけているのが後ろめたい心情を表せます。

口が引きつる

片方の口角が極端に上がった形に描くことで、うまく笑えずに引きつっている様子に見せることができます。

汗を描く

汗を描くだけで普通の笑顔もあせって作り笑いしているように見せることができます。

顔をそむける

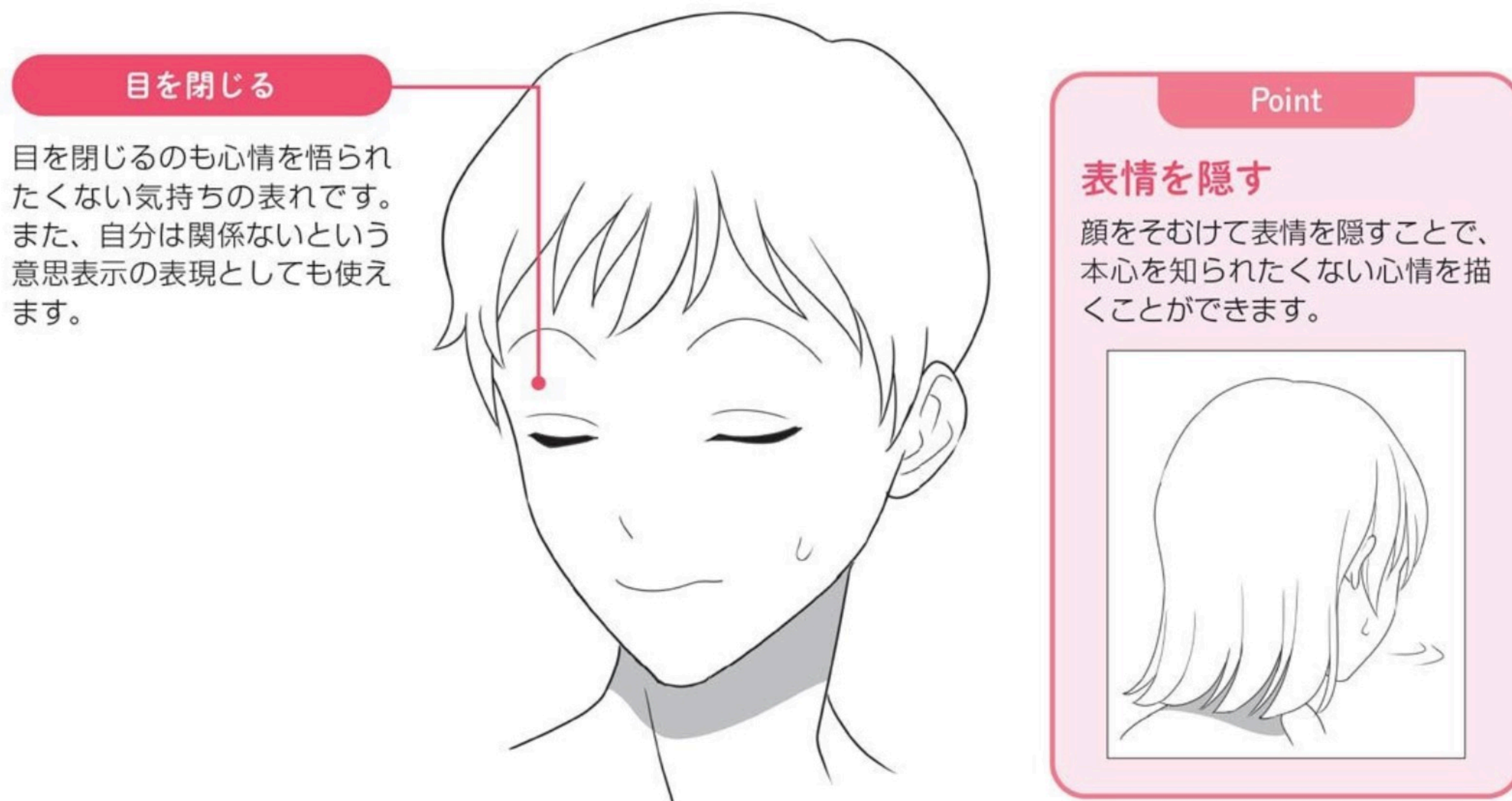
顔をそむけて表情を見せたくない様子は、知らばっくれていることが後ろめたい気持ちの表れです。

目を閉じる

目を閉じるのも心情を悟られたくない気持ちの表れです。また、自分は関係ないという意思表示の表現としても使えます。

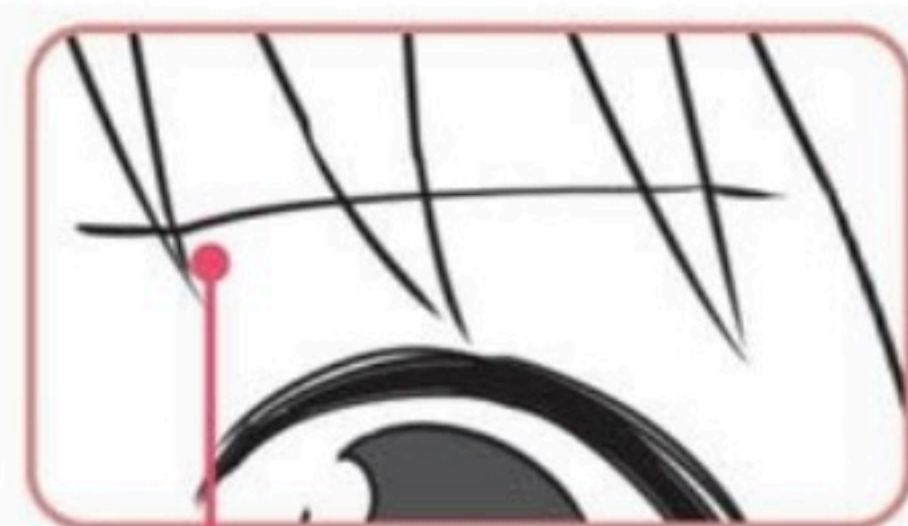
Point

表情を隠す

顔をそむけて表情を隠すことで、本心を知られたくない心情を描くことができます。

緊張の表情

顔がこわばる

人は緊張すると筋肉がこわばります。緊張した顔を表現するには、かたくなった表情を描くのが基本です。また緊張から逃れようとする複雑な心情を表現するパターンもあります。

緊張でかたまる

曲がった眉

眉の線の微妙な曲がり具合が、思わず眉間に力が入っているような様子を表しています。

かたくなった様子を描くため表情は大きく動かさない

下唇を覆う

下唇を上唇で覆うような形にすると、「ゴクリ……」とつばを飲み込んだような緊張感のある表情になります。

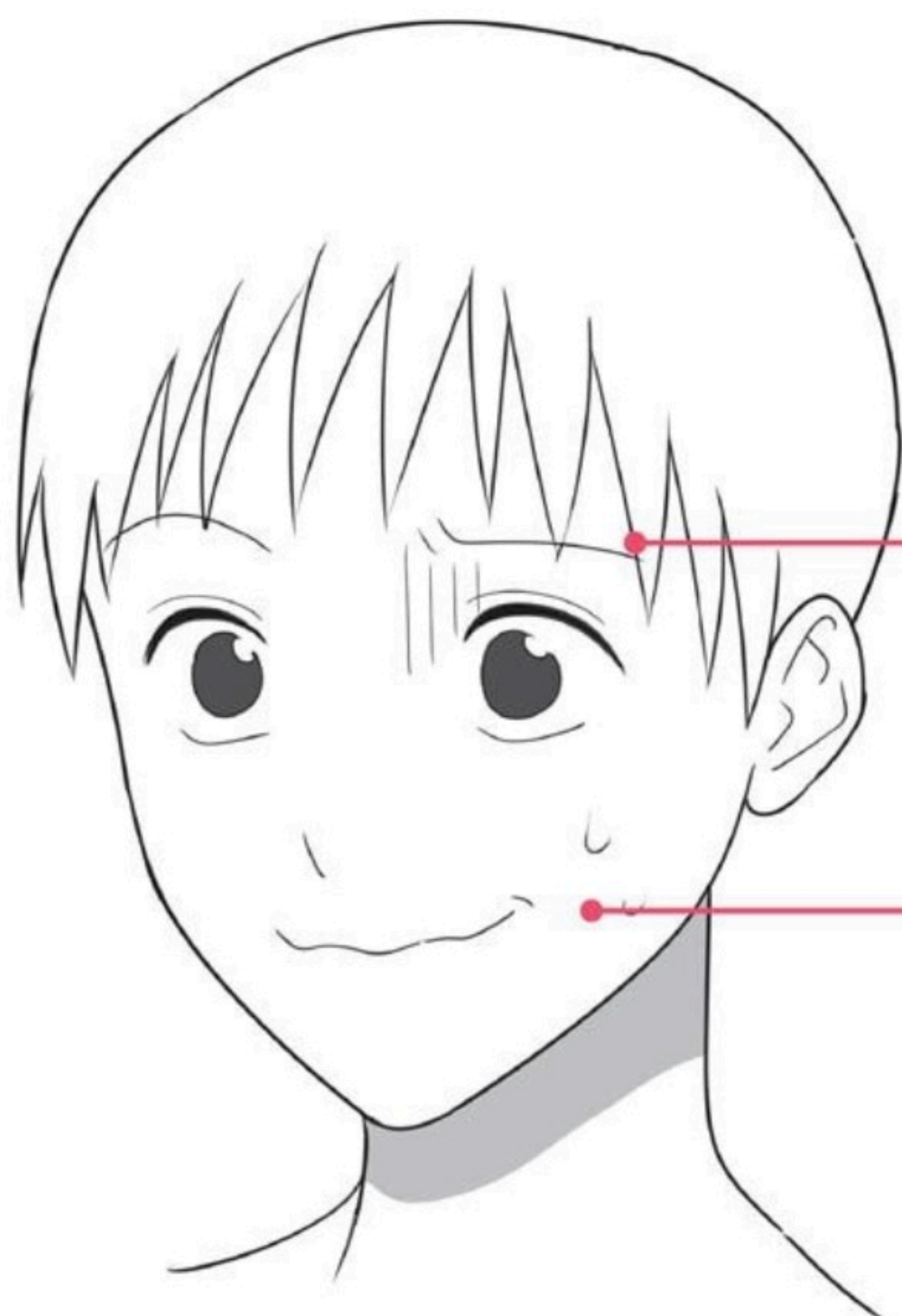
緊張で祈る

気弱な眉

少し眉尻を下げて気弱になっていることを表します。

目を閉じる

目を閉じて祈るような表情は、緊張に耐えきれず何かにすがりたい心理を表現できます。

笑顔が引きつる

左右非対称の眉

片方を困り眉にして不安な心境を表現します。

波打つ口元

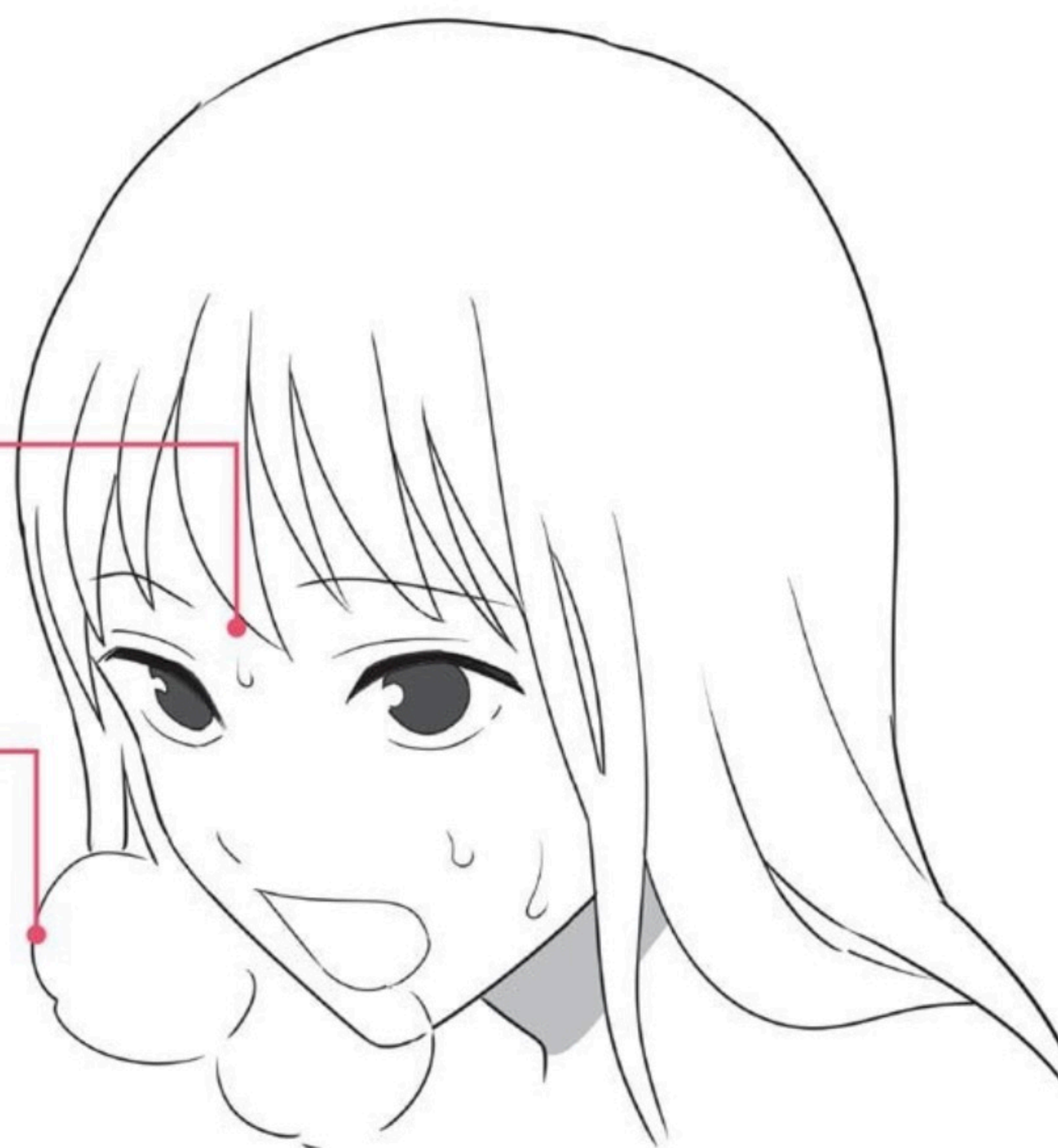
口を波線で描くと、うまく笑顔を作れない感じが出ます。

息が荒くなる

汗を描く

汗の描画を加えると、不安感を出すことができます。

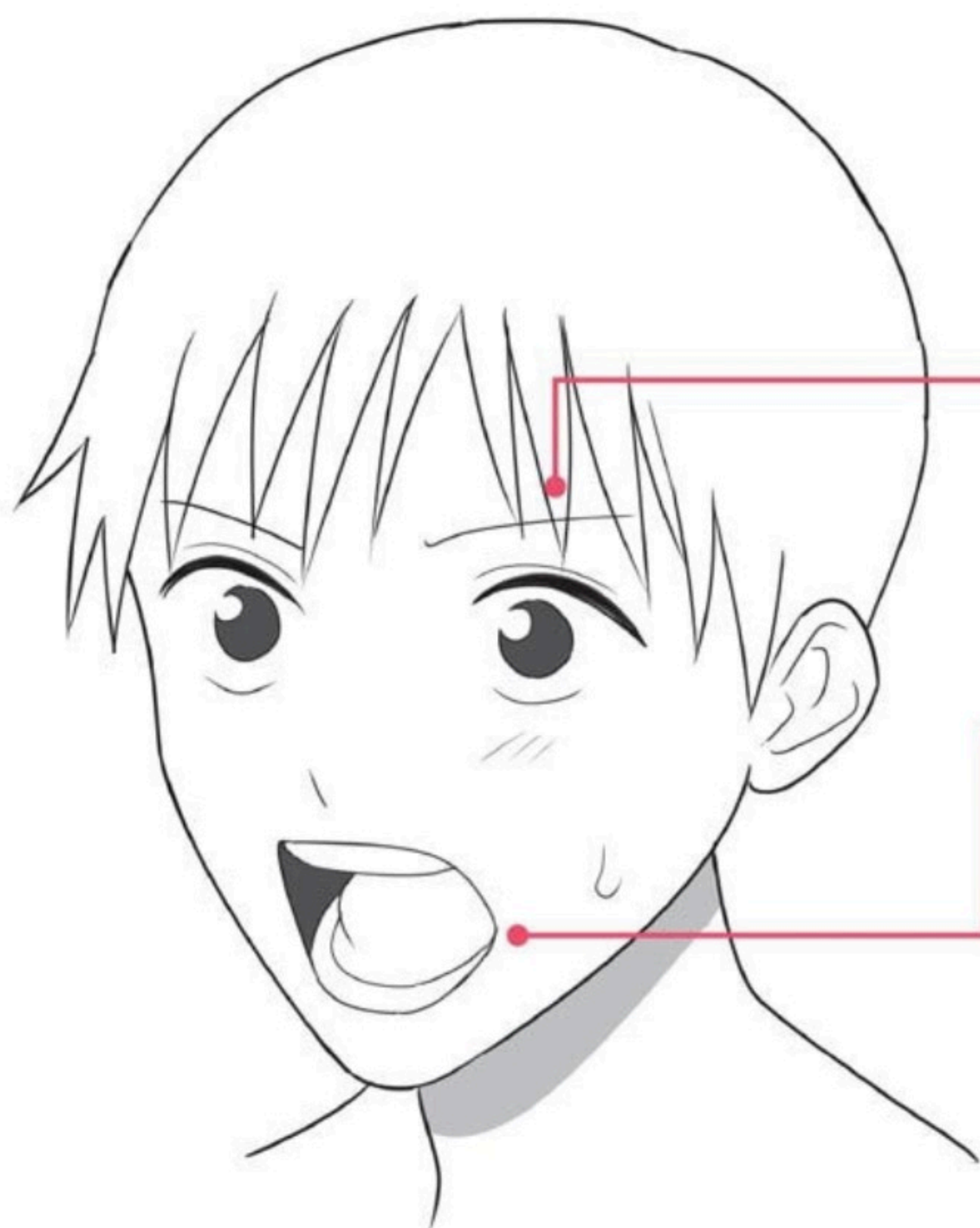
吐く息も描く

動悸が激しくなった様子を描くと、極度の緊張状態にあるように見えます。

緊張しながら話す

眉尻を上げる

眉尻を上げて真剣さを出します。真剣な表情→ P.162

大きめに口を開ける

告白の場面など、緊張しながら話すときの表情は、口を大きめに開けると、思い切って言葉を吐き出しているような雰囲気になります。

真剣な表情

ゆるみのない表情に

真剣な表情は、表情を大きく動かさないため静的な印象になりがちです。静かな中にもエネルギーを溜めているようなゆるみのない様子を表現できるとよいでしょう。

真剣なまなざし

眼光を鋭く

瞳を上に寄せて下部分の白目が見える状態にすると鋭い目の表情を作りやすいです。

眉尻を上げる

眉尻を上げると表情が引き締まります。また眉と目は近いほうが真剣な雰囲気が出やすいでしょう。

アゴを引く

アゴを引き、姿勢を正すと何かに真剣に向き合う様子を表現できます。

口を結ぶ

真剣な表情を描くときは口を閉じるのが基本です。口が開いているとどうしても気がゆるんだ印象になってしまいます。

Point

カメラ目線も効果的

真剣な表情は強いまなざしに描くことがポイントです。カメラ目線にすることで、じっと見つめる表情の印象を強めることができます。

考える

下を向く

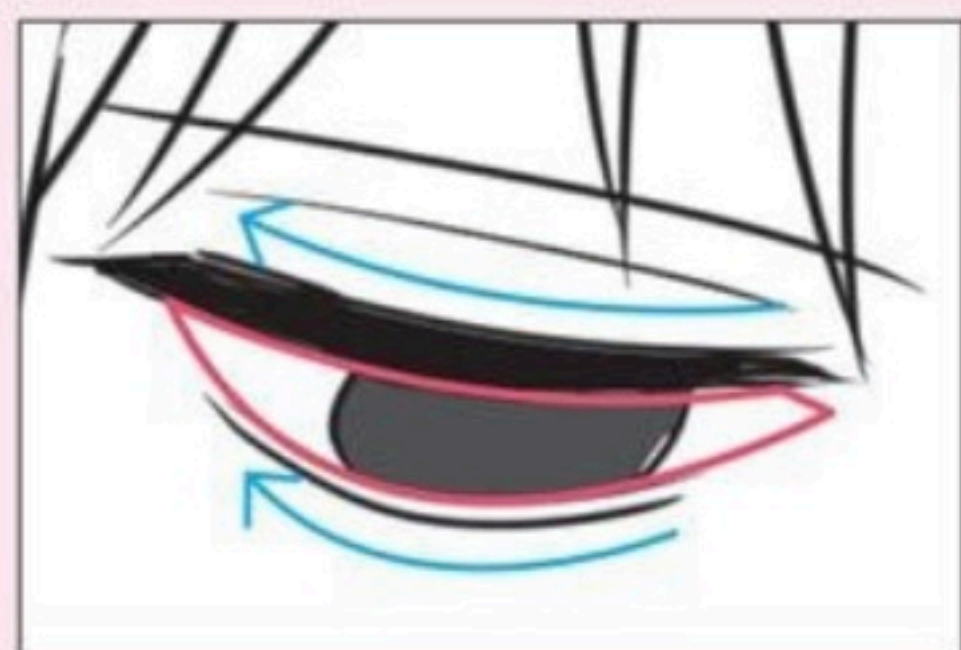
内面に向かって問いかけるように、下を向いて考えごとをしています。

静かな表情

表情の動きをおさえて、静かな印象にすることで、真剣に考えている様子を描くことができます。

Point

アングルにも気を配る

うつむいたときの目は、下がふくらんだカーブで描きます。

にらむ

上目遣い

上目遣いで下からにらむような表情は、大きな障害に対して立ち向かう決意の心情を表現しやすいでしょう。

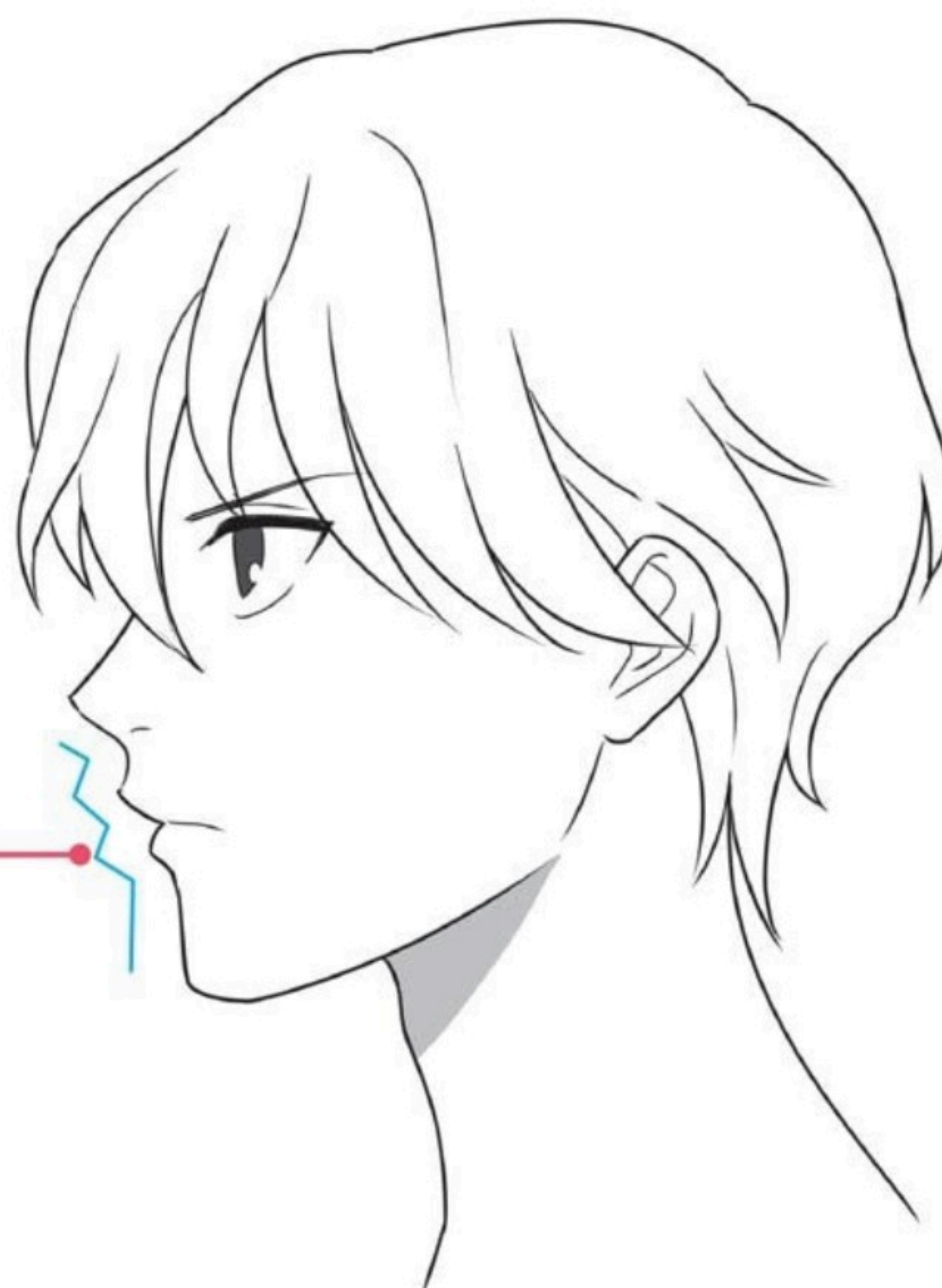
真剣な横顔

横顔にすることで、鼻筋や結んだ口を立体的に見せることができ、真剣な顔のりんとした表情を、見栄えよく見せることができます。

横顔はシリアスな雰囲気を出しやすい

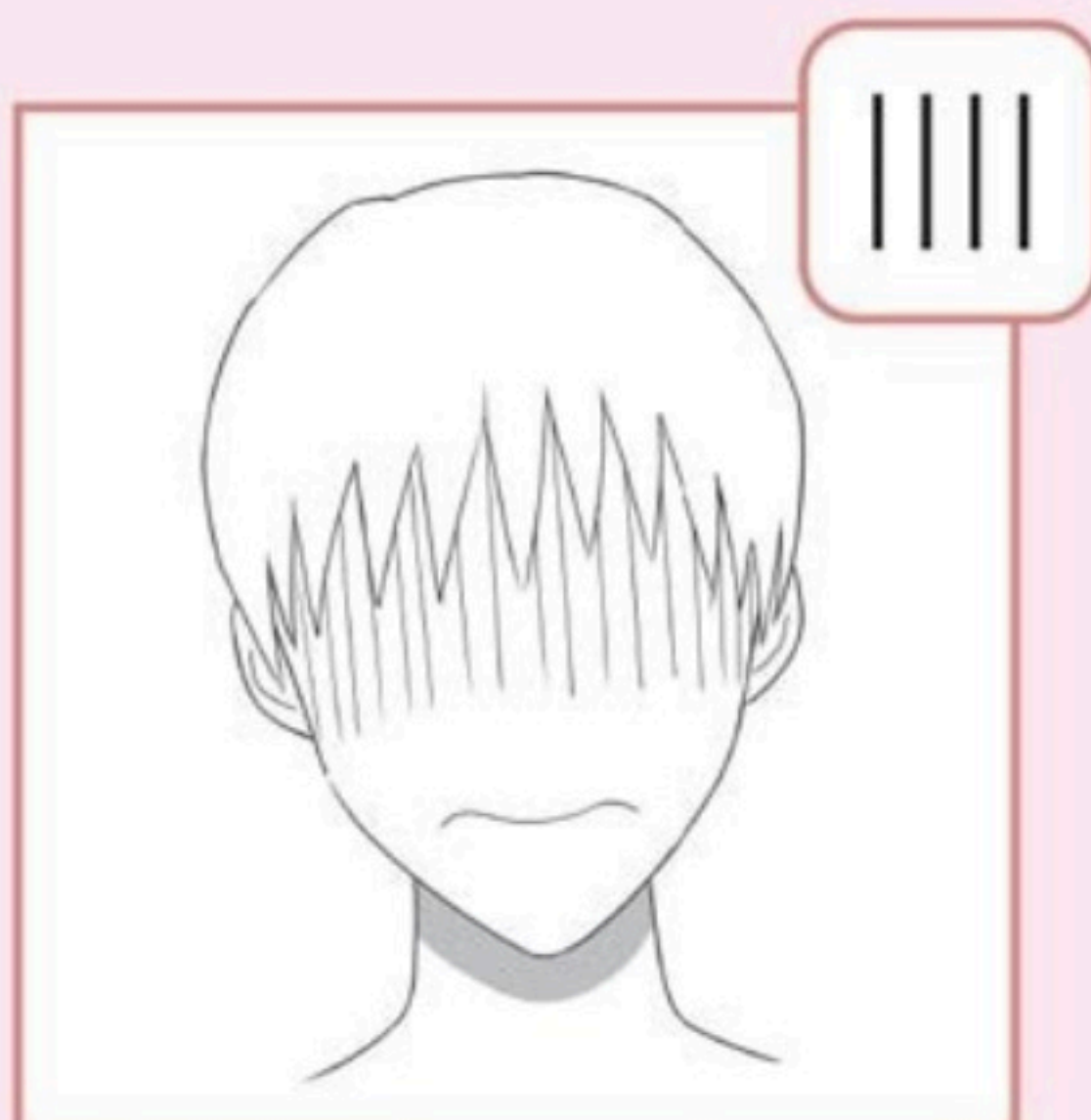
口元をかっこよく

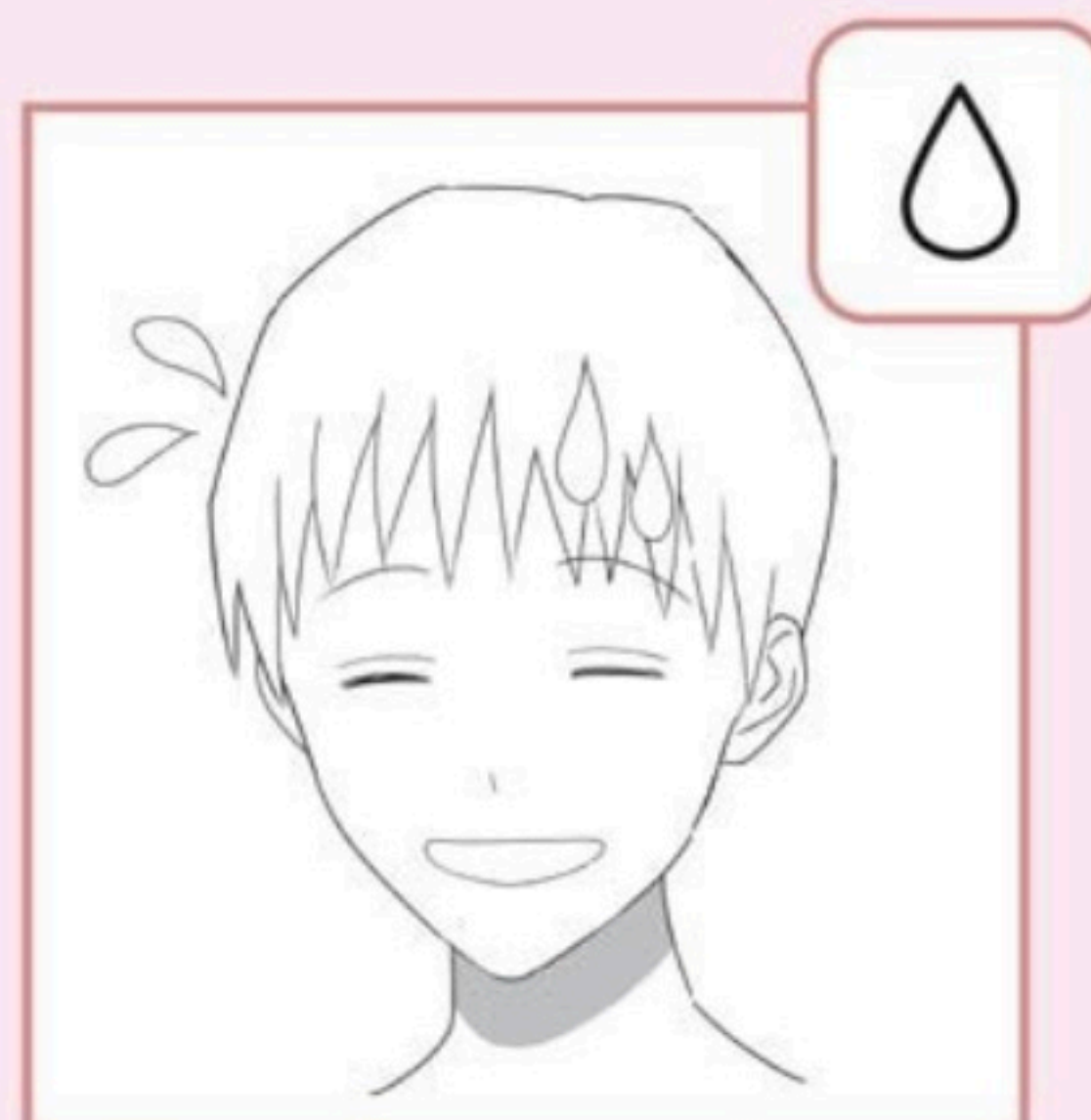
横顔は正面アングルに比べて立体感が強調されます。真剣な表情の結んだ口元を、かっこよく見せられます。

Point

記号で感情を表現する

マンガでよく見る記号で表現する手法は、キャラクターの感情をわかりやすく伝えることができます。

怒り

怒りで血管が浮き出た様子を誇張して記号的に描くとコミカルな雰囲気になります。

青ざめる

縦線により血の気が引いて青ざめた状態をオーバーに表現できます。

汗

汗の記号を描くと動揺した様子がわかりやすくなります。

キラキラ

星がまたたいているような光の記号で、強い関心や喜びを表現できます。

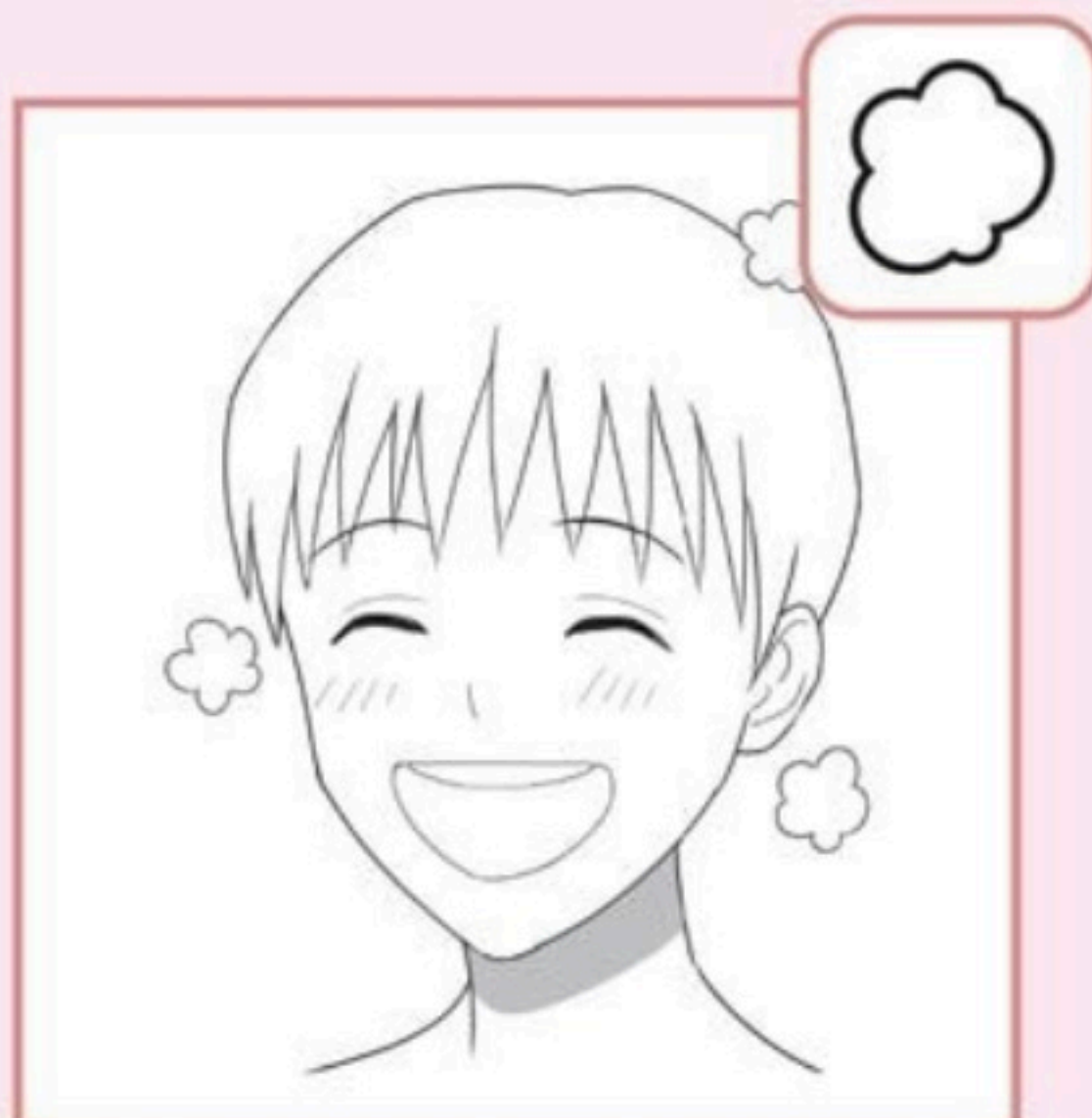
赤面

顔が赤くなっている様子をデフォルメして描くと、恥じらう心情を強調できます。

音符

音符を描くことで機嫌のよい様子を表現することができます。

気づき

！やトゲの記号で何かに気づいた様子やショックを受けている状況を表現できます。

幸せ

ふわふわした記号を散らすことで、幸福感にあふれる心情を描くことができます。

震え

震えの記号は恐怖感をつのらせる心理状態を示します。

Chapter 3

キャラクターの描き分け

キャラクターの描き分け

type 01 元気

元気なキャラクターは動きが重要です。じっと留まっている印象にならないよう、動きの一瞬を切り取ったような表情やポーズを意識しましょう。

元気な少女

ヘアアクセサリー

大きめのヘアアクセサリーをつければ顔周りが華やかになり、明るい印象が生まれます。

弧を描く眉

元気なキャラクターの眉は弧を描くと、やわらかな表情になります。明るく優しい雰囲気にしたい時におすすめです。

見開いた目

アイラインと瞳を離すと、大きく見開いた気力溢れる目になります。

毛先のハネ

毛先がハネていることで動きが出て、にぎやかな雰囲気を演出できます。

大きく開いた口

笑った表情は口を大きく開けることで、勢いのある豪快な印象になります。

Point

アオリのアングル

アオリのアングルは迫力を出したい時に使われることが多く、元気なキャラクターの勢いを増す効果があります。

舌を出す

舌を出すことで、いたずらっ子のような雰囲気になります。

ウインク

ウインクは、おとなしいキャラクターがあまりしない表情です。笑顔とウインクを合わせることで、明るい性格であることを瞬時に伝えることができます。

元気な少年

ツンツンヘア

髪を多方面に向けて立たせることで派手な印象になります。

キリッとした眉

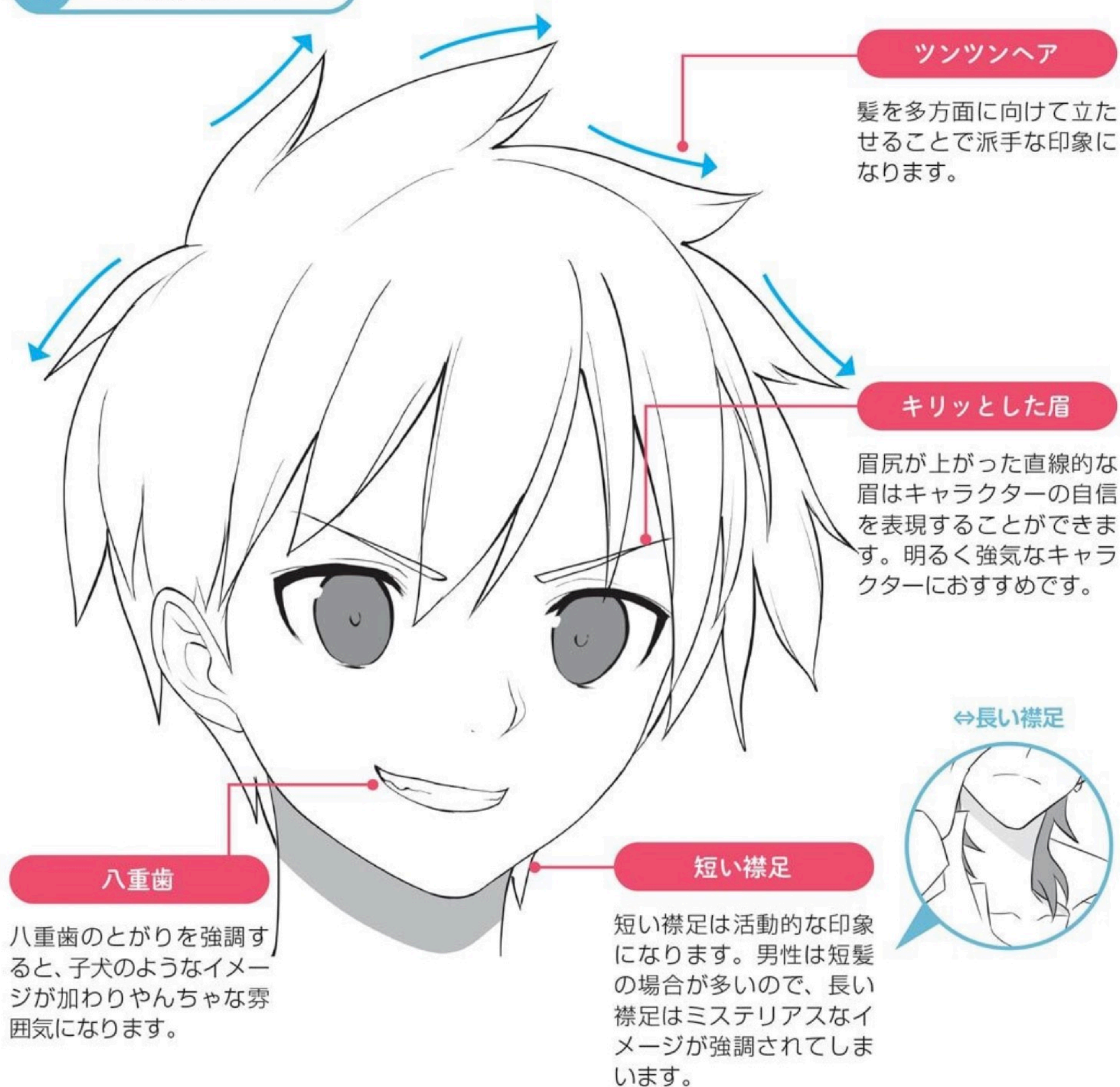
眉尻が上がった直線的な眉はキャラクターの自信を表現することができます。明るく強気なキャラクターにおすすめです。

⇔長い襟足

八重歯

八重歯のとがりを強調すると、子犬のようなイメージが加わりやんちゃな雰囲気になります。

短い襟足

短い襟足は活動的な印象になります。男性は短髪の場合が多いので、長い襟足はミステリアスなイメージが強調されてしまいます。

キョトンとする

目も口も丸く開くことで、間の抜けたあどけなさが出ます。自分を飾らないストレートな性格を表現するのに効果的です。

にやける

眉をひそめながら口角の片側を上げて笑うことで、やんちゃな表情になります。

Point

豊かな表情

ストレートに感情を表に出すキャラクターは元気な印象を与えます。笑顔は口を大きく開けて大げさに描くとよいでしょう。

type 02
キャラクターの描き分け

熱血

心に激しい情熱を抱えた熱血キャラクターは、大きく開いた口で感情を発します。つり上がった太眉と、大声で叫ぶような表情が最大の特徴です。

熱血少女

鋭い太眉

眉尻が極端につり上がった太眉は、勇ましい印象を強めます。威勢のよい感じが強調されるので、熱血のキャラクター性が伝わりやすくなります。

飾り気の無い目

まっすぐな瞳で強い感情を相手に訴えます。まつ毛を生やしすぎたりアイラインが丸すぎたりすると可愛らしくなり、訴える力が弱くなります。

つき出した首

前のめりの体勢には、相手に主張を訴えかける強い意志が表れています。

大きく開いた口

口は堂々と開き、迫力を出しましょう。

Point

風を吹かせる

落ち着いた表情にしたい場合は、風で髪をなびかせるなど環境による効果で威圧感を出す手法もあります。

にらみつける

熱い志を持つゆえに周囲と敵対することもあります。自分の正しさを訴えるような鋭い目つきを意識しましょう。

ニヤリと笑う

不敵な笑みをこぼし余裕な態度を取らせることで、自信をアピールできます。

熱血少年

短髪

短髪にすることで、エネルギッシュなイメージが強まります。

眉間のシワ

熱血キャラクターは、心の中の熱い感情を堂々と顔に表します。眉間のシワを深く刻むなど、表情に勢いが出るように誇張して描きましょう。

ハチマキ

気合い向上に一役買うハチマキは、熱血キャラクターのトレードマークとしてよく用いられます。

ケガ

顔にケガの痕跡を作ることで、好戦的なイメージになります。

口角を上げる

口角を上げて笑うことで、自信や好戦的な性格を表現できます。

歯を食いしばる

歯を食いしばることで、ピンチのときにも踏ん張る強さを表現することができます。このとき、眉や目の形にも気をつけると、より食いしばっている感じが表現できるでしょう。

Point

構図で口を目立たせる

大きく開いた口を極端に目立たせるアオリのアングルは、熱血キャラクターに合います。

type 03 キャラクターの描き分け

真面目

真面目さは、きっちりと整えた身なりや、ゆるみのない表情で表現しましょう。作例は、自分に厳しく他人にも厳しい、委員長や生徒会長のような立場のキャラクターをイメージしています。

真面目な女性

キリッとした眉

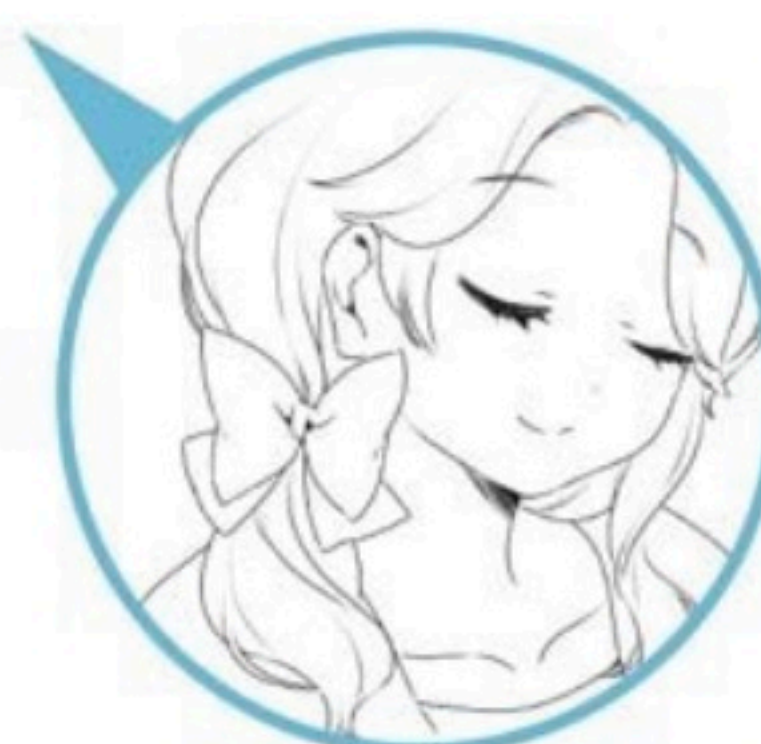
ツリ上がった眉は、規律を守らない者に対する怒りや軽蔑を表現できます。

⇔横長の口

縦長の口

大声を出す際の口の形は縦長の楕円にすると、自制心のある上品な印象になります。

地味な髪留め

髪を結うものは、華美なアクセサリーではなくシンプルなヘアゴムなどがおすすめです。

⇔華やかな髪留め

Point

少し崩して親近感を出す

きっちりと整えすぎず、ほんの少し髪を乱したりすると、完璧すぎない一面が出て親しみを感じやすくなります。

静かに驚く

驚きの表情は、誇張するとコミカルな雰囲気になってしまいます。パーツの変化を抑えつつ、汗や仕草などで静かな驚きを表現しましょう。

目を伏せる

自分の意見をはっきりと主張するキャラクターは、目を伏せて寂しそうな表情や弱気な一面を見せることで普段とのギャップが生まれ、深みが増します。

真面目な男性

頭の形に沿った髪

髪型はボリュームを抑えて頭の形に沿った流れを意識すると、きちんと整った印象になります。

黒髪

暗い色の髪は、真面目な印象が強まります。

直線的なメガネ

直線的で角ばった形のメガネは、より堅物な印象を強めることができます。

固く結んだ口

しっかりと閉じた口は、硬派な印象を与えることができます。中途半端に口を開くとだらしないイメージになりがちです。

まっすぐな姿勢

首を伸ばして背筋を正すと、しっかりしているように見えやすいです。

メガネを直す

メガネの位置を調整する仕草はメガネを強調させるとともに、神経質な印象を与えることができます。

頭をかかえる

トラブルに巻き込まれたシーンなどでは、額に手をあてることで、解決策を考案しているような知的な面も表現できます。苦労人な性質をアピールすることで親近感が湧くでしょう。

Point

ギャップで個性を作る

普段メガネをかけているキャラクターはメガネを外した姿も魅力的なポイントです。メガネの着脱でオンオフの切り替えも演出できます。

爽やか

清涼感を強調すると、爽やかなキャラクターになります。スポーツと関連づけたり、笑顔を基本の表情にして、明るくさっぱりした性格に見えるよう意識するとよいでしょう。

爽やかな女性

軽やかな前髪

前髪は薄く、眉よりも上で短くしています。量の多い前髪は、軽やかさが失われてしまうので注意が必要です。

⇔厚い前髪

親しみやすい表情

キリッとツリ上がった眉はさっぱりとした性格を表現しています。満面の笑みと組み合わせることで、強気でありながら親しみやすい表情を作ることができます。

簡略化した八重歯

短い線のみで表現した八重歯は、コミカルな雰囲気を演出できます。

短い襟足

襟足を短くすると、スポーティーで活動的なイメージが強まります。

Point

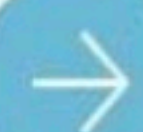
表情は大げさに

表情の変化を大きくすることで、感情を素直に表す裏表のない性格が表現できます。

目をみはる

緊迫した表情は、眉尻を上げて揺るぎのない強さを表現するとよいでしょう。

大笑いする

爽やかなキャラクターは笑顔が多くなりますが、本気で笑ったときは涙を加えることで普段の笑顔とは違った飾り気のない笑いを表現できます。

爽やかな男性

清潔感のある髪

長い髪は清潔感が失われる場合があります。適度に短く、活動的なイメージの髪型がベターです。

整えられた眉

眉尻に向かって細く整えられたシャープなラインの眉は、清潔感のあるさっぱりとした印象になります。

長い首

首を少し長めにするとスタイリッシュな印象になるので、人気者のようなイメージにしたいときに効果的です。

大きな瞳

瞳が大きいとやわらかい印象になりやすいです。幼くなりすぎない程度に、大きく魅力的な瞳を描くように意識しましょう。

汗を拭う

汗を拭う姿はスポーツマンのイメージを彷彿とさせ、アクティブな印象になります。

照れる

照れた様子や困ったような表情を見せるなど、弱い一面を見せることでも、キャラクターの魅力はアップします。

キャラクターの描き分け

type 05

おとなしい

おとなしいキャラクターはあまり自分の意見を主張しません。周りに気をつかったり、言いたいことを言えないでいるような表情が合うでしょう。

おとなしい女性

厚い前髪

揃えて切られた厚い前髪は、幼い印象を与えます。親の後ろに隠れてしまう女児のような、人見知りで内気な性格を表現するのに向いています。

シンプルな髪型

髪を低い位置でゆるく結ぶことで、素朴な少女の雰囲気を出しています。

キュッと結んだ口

感情を隠すようにキュッと口を結んでいます。空気を読んで意見を言えない状況などに有効です。

⇔高い位置のツインテール

高い位置で髪を結んでいると華やかで派手な印象になります。

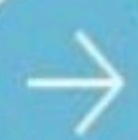
ひかえめな笑顔

パーツを大きく動かさずにゆるやかな曲線を意識すると、やわらかく落ち着いた印象になります。

考える

おとなしいキャラクターは自己表現が苦手で、会話中もしゃべる時間より無言で考えている時間のほうが長い場合が多いです。

無言の訴え

眉を下げながら口をとがらせ、不満げに見つめる表情です。思っていることを口に出すのが苦手な性格を表現できます。

おとなしい男性

⇔ツリ上がった眉

下がり眉

下がり眉は少し困ったような弱々しい印象を与えます。自信のなさを眉で表現しています。

下向きの視線

視線を逸らすことで、揉め事を嫌う内向的な性質を表現しています。

わずかに下がった口角

キュッと結んだ口の口角だけをわずかに下げることで、不満を溜め込んでいるような複雑な感情を表現することができます。

憂いの表情

伏し目がちな目で憂いのある表情を描いています。

いじける

体を丸めて縮めることで、ストレスから身を守っています。不満があっても口に出せない弱さを表しています。

ほほえむ

眉や口角の上がり具合などはゆるやかな曲線を意識して、キャラクターの温和な雰囲気を表現しましょう。

Point

影で暗さを演出

顔をうつむかせると目元に影が落ちます。影は暗い印象を与えるので、不安な様子を表現するのに効果的です。

ネガティブ

ネガティブなキャラクターは、マイナスな思考や不安からくる暗い感情が常に顔に出ています。声が小さく動きも少ないような、省エネルギーな行動を意識しましょう。

ネガティブな女性

重いまぶた

瞳の上半分がまぶたで隠れていると、脱力感が生まれます。

顔周りの影

影を入れると、暗い印象がより際立ちます。髪の毛は降ろして顔周りに残すのがベターです。

目の下のくま

くまは不健康な印象を与えるので、ネガティブなキャラクターと合います。

小さな口

口の開きは小さくします。ボソボソとしゃべるイメージです。

Point

怒る時は大胆に

髪の毛にも動きをつけることで勢いを演出することができます。普段感情を露わにしない分、怒りが爆発したときは大胆な表情にするといいでしょう。

嘲笑

物事を素直に捉えることができず、斜に構えた態度を表しています。

不自然な笑顔

眉を歪ませて、口角をあまり上げない笑顔です。ポジティブな感情をうまく表現でききず、笑い慣れていない様子を表現しています。

ネガティブな男性

長めの髪

短髪は明るい印象になりやすいので、ネガティブなキャラクターは髪を長めにするとよいでしょう。

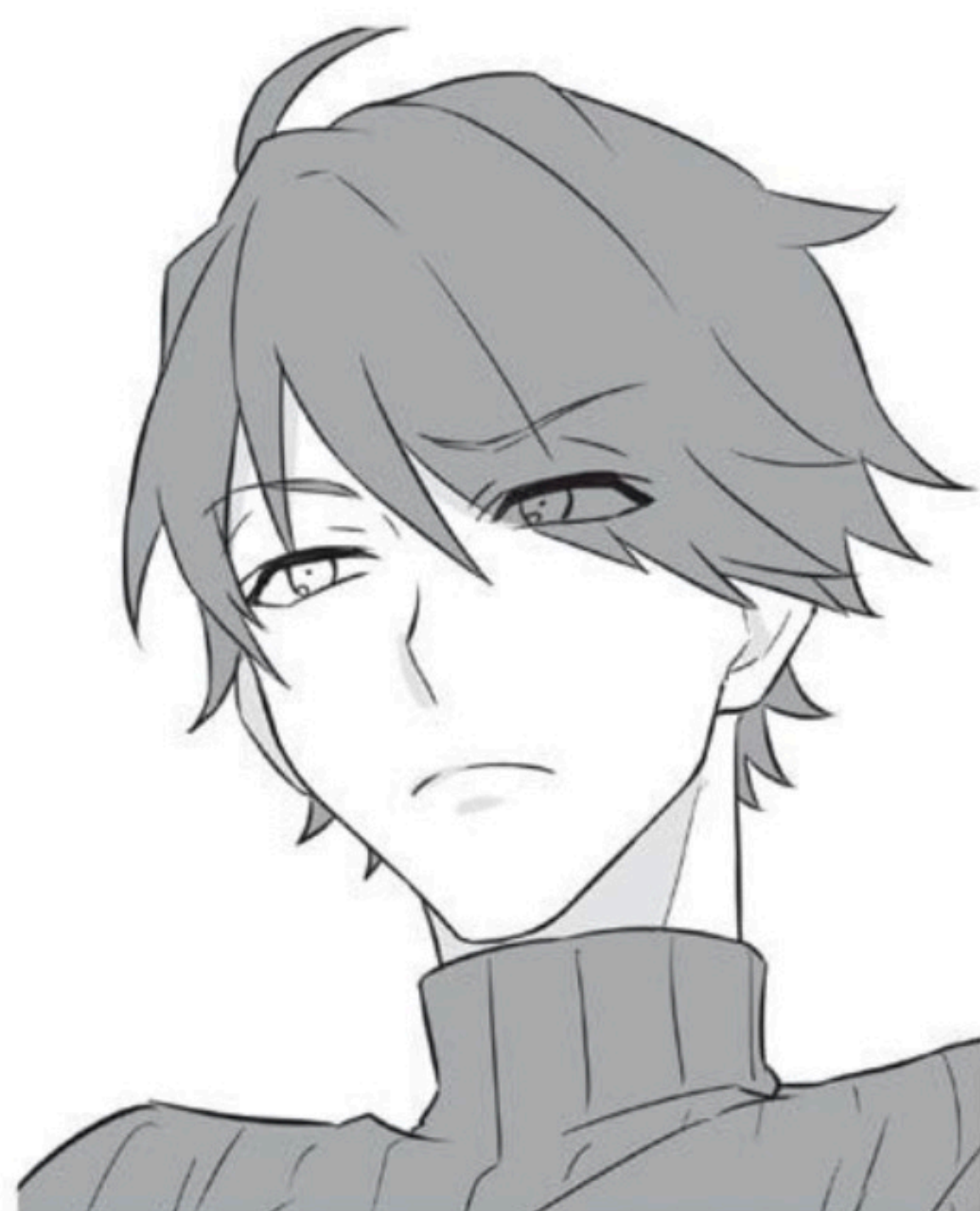
下がった眉尻

眉尻を下げて弱気になっている様子を表現しています。

物憂げな瞳

目を細めることで不安げな表情になります。伏し目がちな様子でネガティブな性格を表現できます。

眉間のシワ

暗い感情によって眉間にシワを寄せています。

視線を逸らす

困ったとき、ごまかすように笑うときは、正面を見ずに目線を泳がせましょう。

疑う

ネガティブなキャラクターは物事を否定的に見てしまいがちです。眉を片側だけ上げ、もう一方は下げることで、相手を信用できない疑い深い性格を表すことができます。

ため息

マイナスに物事を処理するタイプはため息をつくことにも慣れています。

type 07 キャラクターの描き分け

クール

クールなキャラクターは、物事に動じない落ち着いた印象を出すため、表情の変化を大きくつけずに表現するとよいでしょう。

クールな女性

ストレートヘア

直線的なストレートヘアにすることで、涼やかな雰囲気を演出できます。

⇔ふわふわした髪

ふわふわとした髪はやわらかい印象を与えるためクールな印象を出しづらいでしょう。

長い首

首を長くすることで洗練された容姿になります。クールな性格との相性がよくおすすめです。

閉じかけた目

目を半開きにすることで、他者への関心が低くクールな印象を与えることができます。

合わない視線

視線を外すことで、物事への無関心さを表現しています。

Point

変化の少ない表情

クールなキャラクターは表情の変化を小さくしましょう。アングルや眉と口角の動きをわずかに変えることでも、感情を表すことができます。

照れ

ムッ

ニコッ

クールな男性

セットされた髪

毛の流れに沿ってしっかりとセットされた髪型は、清潔感とともに明敏な印象を与えます。

直線的な眉

眉の形を直線にして、りりしい印象を強めています。

切れ長の目

横幅の広い切れ長の一重にすることで涼しい目つきになります。

わずかに上がった口角

笑う際はわずかに口角を上げる程度に留めると、落ち着きのあるクールな雰囲気になります。

ピアス穴

ピアス穴を開けると、おしゃれを好むキャラクターを表現できます。

静かに怒る

スマートさを大事にするキャラクターは、怒っている時もあまり表情を崩さないようにしましょう。

ため息

呆れた表情は、少し開けた口と眉頭をやや上げて表現します。

Point

ホクロで個性を作る

口元や目元にホクロを加えることで、キャラクターのアイデンティティになります。

type 08

キャラクターの描き分け

ミステリアス

ミステリアスなキャラクターは、何か謎を秘めているかのような不思議な存在です。周囲に影響されない独特のオーラが出るよう、凡庸さが出ないように注意しましょう。

ミステリアスな女性

暗

明

黒目がちな目

黒目の面積を大きくすることで、人間離れした神秘的な雰囲気が生まれます。

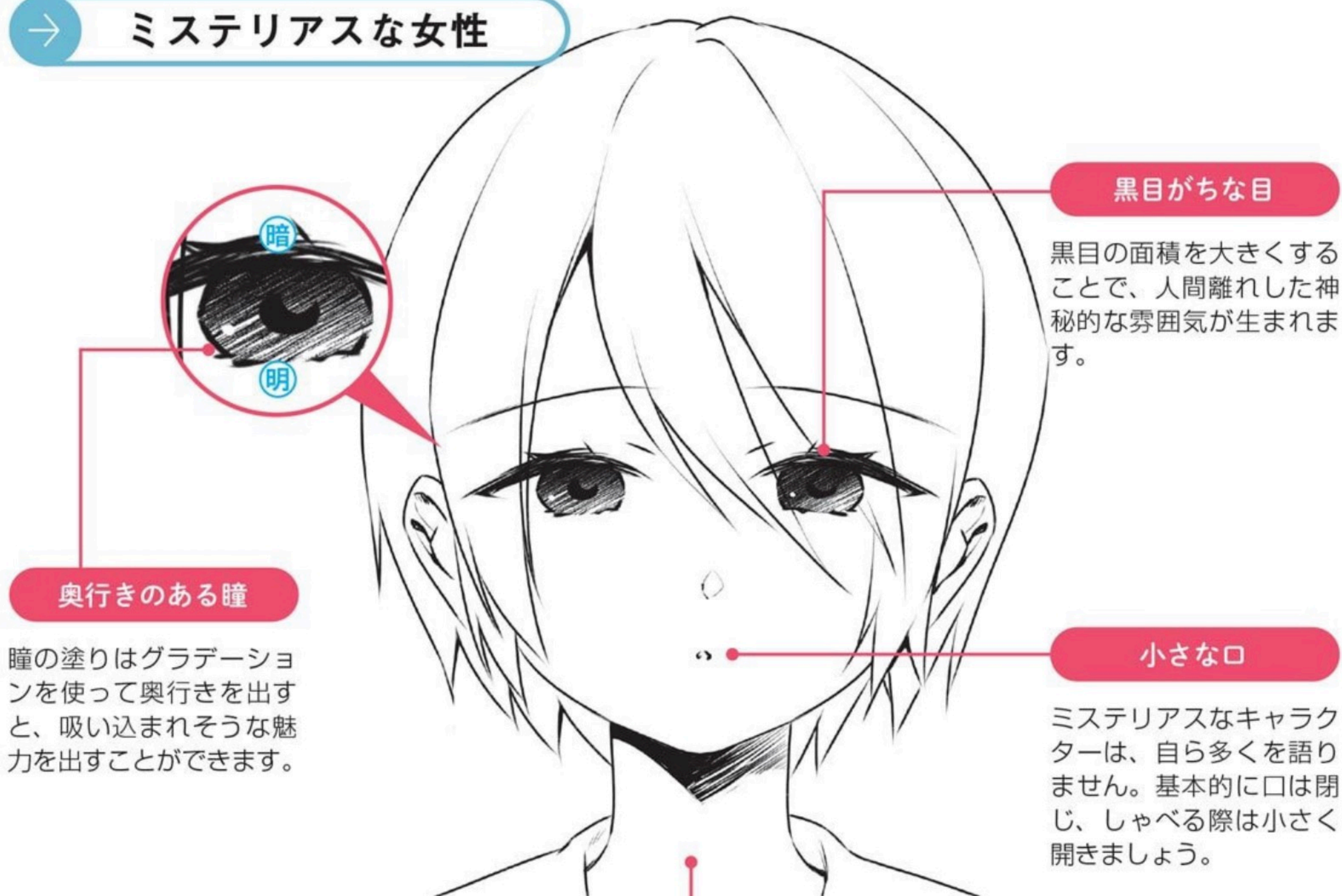
奥行きのある瞳

瞳の塗りはグラデーションを使って奥行きを出すと、吸い込まれそうな魅力を出すことができます。

小さな口

ミステリアスなキャラクターは、自ら多くを語りません。基本的に口は閉じ、しゃべる際は小さく開きましょう。

細い首

首の細い華奢な体は、はかなげな印象になります。

Point

笑顔タイプ

表情のあるミステリアスキャラクターも存在します。不敵な笑みを常に浮かべれば、本心が笑顔の下に隠されているようで逆に怖い印象が強まります。

にらむ

相手に対して軽蔑の感情を持ったときは、眼光は鋭くなります。

憂うつ

憂うつなときは視線を下へ向けます。感情が表に出ないよう、顔のパーツはあまり動かさないよう注意しましょう。

ミステリアスな男性

長い前髪

もっとも感情を伝えやすいパーツである目を片方隠すことで、コミニュケーションをとりづらい雰囲気になります。

重いまぶた

アオリのアングルでの重いまぶたは、相手を見下したような目つきになります。

目元に添えた手

顔の一部を隠すような演出を加えると、ミステリアスな印象になります。

下がった口角

弧を描くように口角を下げることで、威圧的で近寄りがたい雰囲気を出すことができます。

両目を閉じる

普段は鋭い眼光でどこか近寄りがたい雰囲気のキャラクターも、目を閉じることで隙を作ることができます。

にらむ

瞳は感情が表れやすいパーツです。片方を隠すことで、眼光の鋭さが増します。

不敵に笑う

眉や目のバランスを崩すことで小馬鹿にしたような表情を作ることができます。

type 09

キャラクターの描き分け

おっとり

おっとりしたキャラクターのポイントは笑顔です。髪や顔のパーツを描く際は直線を使わないようにし、全体的に丸いフォルムになるように意識しましょう。

おっとりした女性

くせ毛

毛先をゆるくハネさせて丸みを強調しています。

⇔ツリ目

タレ目

目尻を下げることで穏やかな印象になります。

下がり眉

眉は弧を描いて眉尻側を下げると、やわらかい表情になります。

曲線を描く髪

全体的に丸いフォルムになるよう、曲線を多様しています。

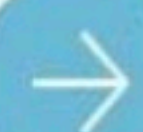
不安

手を顔の近くに寄せて、不安な様子を表現しています。

うなずく

目をつむりながらうなずくことで、相手の話にじっくり耳を傾けている様子が伝わります。

驚く

おっとりしたキャラクターは驚いたときも動きが穏やかです。口は縦長に開くと、上品にびっくりしているように見えます。

おっとりした男性

アホ毛

少量の毛がひょっこりと飛び出しているとコミカルな雰囲気になります。和やかさが増すのでおすすめです。

くぼみのライン

目元にくぼみのラインを入れると、まぶたを閉じかけている印象が強くなります。まったり感を出したい時に有効です。

少量の涙

あくびによって涙を溜めた目尻は、眠たさを強調できます。多量にしてしまうと泣いているように見えるので注意が必要です。

あくび

大口を開けたあくびのシーンを切り取ることで、時間に追われずまどろんでいる様を表現でき、ゆったりした雰囲気になります。

静かな笑い

口の端だけを湾曲させることで、ゆったりとしたマイペースさを表現できます。

のんびり

目を閉じながら少し首を後ろに傾けることで、気を抜いてリラックスしている様子が伝わります。

Point

寝起き

眠そうにしていると、おっとりした印象が強まります。片目をこすり、まだ眠いことを仕草で表現しましょう。

type 10 キャラクターの描き分け

優しい

優しいキャラクターを表現するときは、丸さや淡い色味を意識して、全体的にやわらかく繊細な印象にするとよいでしょう。

優しい少女

細いリボン

細いリボンは、派手になりすぎずに華やかになるアイテムです。自己主張の強くない繊細な性格の表現に適しています。

サラサラの髪

きれいに整えられた髪は上品さを演出でき、繊細で優しいイメージが強まります。

下がり眉

眉は弧を描いて眉尻側を下げると、やわらかい表情になります。

大きな目

丸々しい大きな目は、清くポジティブな感情を表現できます。

⇔ネガティブな目

同情して泣く

優しい性格のキャラクターは他人に対しても感情移入をしがちです。涙の伝う線は頬の曲線を意識してゆるやかにカーブさせるとよいでしょう。

心配する

普段よりも眉が下がります。口もほんの少しだけ開けることで不安な様子を表現します。

怒りを抑える

表面的には笑顔を作っていますが、眉間にシワを寄せたり口の曲線を歪ませるほど力が入った様子を見せることで、怒りを抑えようとしていることが表現できます。

優しい少年

目から離れた眉

目と眉の位置を離すとやわらかいほのぼのとした表情になります。

少しタレた目

目尻が下がっていると、いつもほほえんでいるような優しい印象を与えることができます。

大きな瞳

瞳が大きいとやわらかい印象になりやすいです。幼くなりすぎない程度に、大きく魅力的な瞳を描くように意識しましょう。

笑顔

普段から笑顔でいることが多いキャラクターです。特に口元は無理のないゆるやかな曲線を常に意識しましょう。

泣きながら笑う

泣き顔でもあえて笑顔を作ろうとする様子は、心配をかけまいと他人を気遣う優しさを表現できます。

困る

眉を下げ汗を垂らすことで、困った様子を表現できます。自分の意見を主張できず言い淀んだときなどの表情として効果的です。

驚く

口を大きく開け呆けることで、キャラクターの穏やかな性格を表すことができます。

type 11

キャラクターの描き分け

頼れる

頼れるキャラクターは、優秀であり信用できる誠実さを持っています。裏表のない素直な感情表現と、しっかり整った身だしなみを意識しましょう。

頼れる女性

キリッとした眉

直線的な眉は、意志の強さや自立心をイメージさせます。力強くシャープな線を意識しましょう。

ストレートヘア

長いストレートヘアを1つにまとめています。シンプルで動きやすい髪型にすることで、熱心に仕事に打ち込むような人間性を演出しています。

大く開いた口

口を大きく開くことで、部下にハキハキと指示を出している瞬間のような躍動感のある演出ができます。

怒る

眉をひそめて、怒りの感情を素直に表しています。裏表のない実直な表現をすることで、信頼できる印象になります。

冷静

頼れる女性はその経験値の高さから、緊急事態に陥ってもあまり取り乱すことはありません。

笑う

普段は厳しい表情の多いキャラクターを、口を大きく開けて笑わせることで親近感やあどけなさのギャップを出すことができます。

頼れる男性

セットされた髪

前髪を左右に流して短い髪をまとめ、さっぱりとした清潔感のある髪型になっています。身だしなみが整っていると、信頼感が強まります。

太い眉

太い眉で意志の強さを表しています。まっすぐと平行に伸びるラインは、何事にも動じない強さを想像させます。

太い首

太い首は、鍛えぬかれたがっしりとした体型や安定感を想起させます。

眉に近い目

眉と目の位置が近いと目力が強くなり、男らしい印象を与えます。

怒る

左右の口角を下げながら口を開く怒りの表情は、たくましいタイプのキャラクターに合います。

笑う

大きく口を開けて笑うと、豪快な印象になります。

Point

手を使って感情を出す

顔を手で覆うと表情が見えづらくなりますが、泣いているところを見られたくないというキャラクターの複雑な心理を表現することができます。

type 12

キャラクターの描き分け

悪人

悪人のキャラクターは、見るからに悪そうなタイプや、笑顔の下に企みを隠したタイプなどさまざまです。表情や身なりから親しみやすさを排除すると、より悪人らしさが出るでしょう。

悪人の女性

乱れた髪

きれいに整えられた髪に少し乱れた部分を足すことで、不安定な印象を与えることができます。

歪んだ眉

眉が左右ともに崩れて下がっています。口元だけをみると一見笑顔にも見えますが、眉の歪みを工夫することで、何かを企んでいるような不気味な表情になります。

潤んだ瞳

人を惹きつけるような潤んだ瞳にしています。長いまつ毛や閉じかかった妖艶な視線で相手を魅了し、罠にかけるイメージです。

Point

四白眼で感情を出す

黒目が小さくなり、四隅を白目に囲まれた状態を四白眼（しはくがん）と言います。感情を剥き出しにした緊迫した雰囲気を作ることができます。企みが失敗した時などに使える表情です。

舌なめずり

首を傾げながら視線をこちらに向けることで、怪しげな雰囲気を演出できます。

イラ立ち

瞳は感情を表す重要なポイントです。瞳孔を開いたり小さく描くことで、緊迫した空気を作ることができます。

悪人の男性

ピアス

複数のピアスで派手な印象にしています。

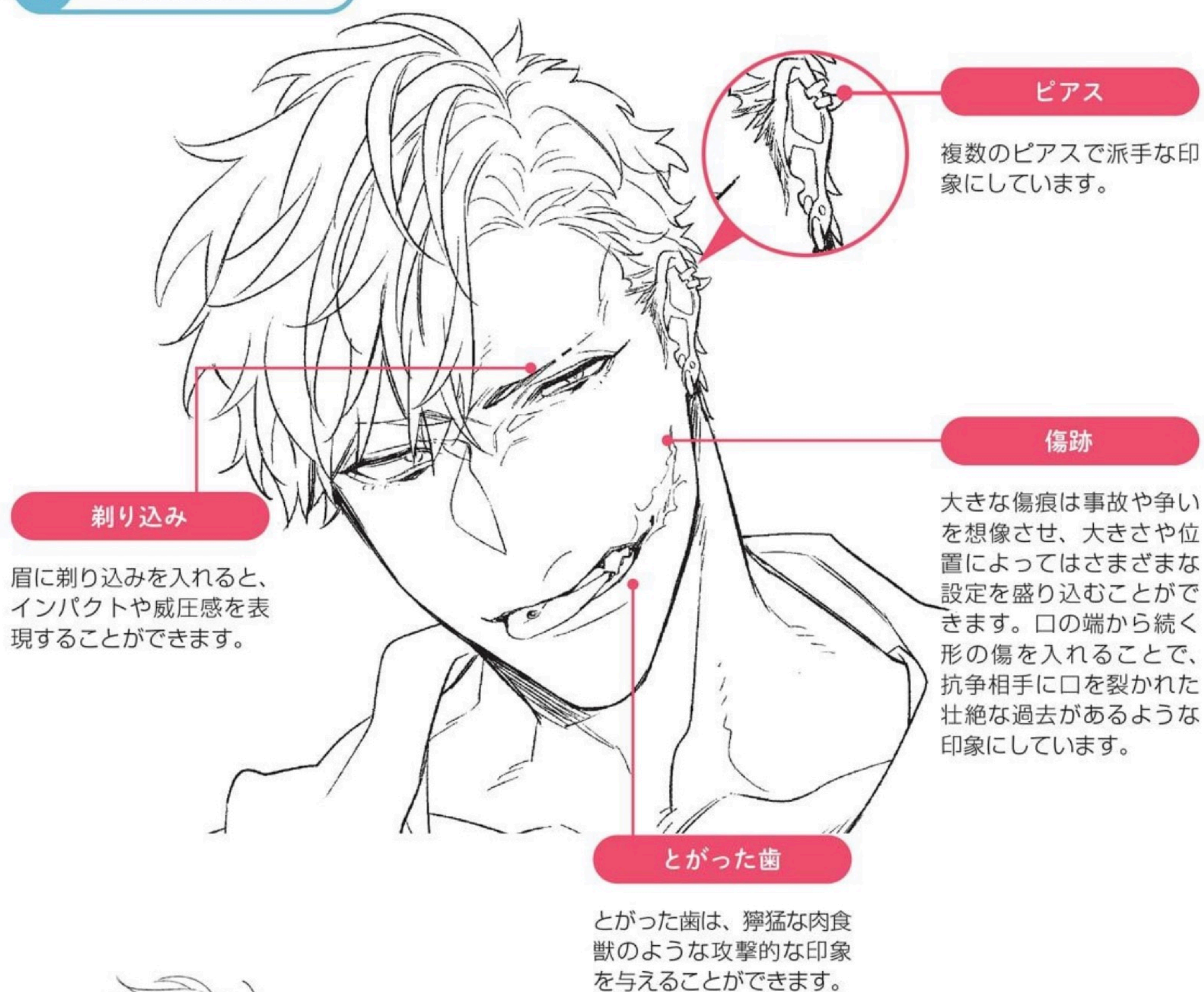
剃り込み

眉に剃り込みを入れると、インパクトや威圧感を表現することができます。

傷跡

大きな傷痕は事故や争いを想像させ、大きさや位置によってはさまざまな設定を盛り込むことができます。口の端から続く形の傷を入れることで、抗争相手に口を裂かれた壮絶な過去があるような印象にしています。

とがった歯

とがった歯は、獰猛な肉食獣のような攻撃的な印象を与えることができます。

悔しがる

歯を力いっぱい食いしばります。額にも青筋を立てると、興奮している様がより表現できるでしょう。

怒る

歯茎を露出させ、口元にシワが入るほど口を歪ませています。怒りの感情を極端なほど表情に出すことで、凶暴な印象になります。

Point

返り血

顔に返り血の跡をつけることで、狂気に満ちた性格を表現できます。

type 13

キャラクターの描き分け

冷徹

冷徹なキャラクターは、感情に流されず冷静に物事を見極める知性を表現し、表情はあまり変化させないようにするとよいでしょう。

冷徹な女性

⇔見開いた目

直線的な眉

短くまっすぐに整えられた眉は、曲がったことを許さない意思の強さを感じさせます。

閉じかけた目

まぶたを重くし半目の状態にすることで、感情を表に出さないキャラクターを表現できます。

シャープなりんかく

直線的ですっきりしたりんかくは、自己管理能力の高さを表現しています。ふっくらしたりんかくは丸くやわらかい印象になりやすいので注意しましょう。

きつく閉じた口

口角をほんの少し下げてきつく閉じた口は、何事にも動じない冷静さを表現しています。

静かに怒る

目元に影を落とすことで、キャラクターの持つ怒りの強さや恐ろしさを表すことができます。

ほほえむ

冷たい表情の多いキャラクターに穏やかな表情をさせると、普段は見えない優しさを演出することができます。

呆れる

眉間に手を持っていくことで、呆れた様子を表すことができます。

冷徹な男性

隠れた片目

片目を髪の毛で隠すことで、内面的にも隠れた一面があるような印象を与えます。

太い首

首を太くするとガッシリした印象になります。筋肉のついた体にすることで、己を律する厳しさを感じさせることができます。

高い鼻

すっと通った鼻筋は、洗練された大人の男性らしさを感じさせます。完璧主義で他を寄せつけないような雰囲気を出す手段として、容姿を整えるのも効果的です。

考える

視線をこちらに向けずに一点を見つめさせることで、集中している様子や知的な一面を表現することができます。

薄く笑う

感情をあまり表に出さないタイプは顔のパーツをあまり動かしません。ほんの少し口角を上げるだけでも、笑顔の印象を与えることができます。

Point

髪型で個性を作る

完璧に整った身だしなみの中で一部だけ髪を伸ばしてみつあみにしています。外見のイメージとは少しずれた意外なポイントを作ることで、キャラクターの深みを増しています。

type 14 キャラクターの描き分け

ツンデレ

ツンデレは、そっけないツンとした態度をとりながらも、たまに好意が隠しきれずにデレた態度をとってしまう、ギャップに富んだキャラクターです。

ツンデレな少女

とがったツインテール

上に向かってとがった形のツインテールで、気性が激しい性格を表現しています。

つり上がった眉

眉尻を上げると、厳しい表情になります。自信のない自分を隠したいあまり、キツい言動をしてしまう不器用なキャラクターの表現としておすすめです。

大きく開いた目

カッと目を見開くと、強い感情をぶつけているような表情になります。

動きのある髪

一瞬を切り取ったような髪のなめらかな描写は、怒鳴る瞬間などの激しい動きを表現できます。

ツン

デレ

恥ずかしがる

素直になれない性格なので、うれしいときでも眉をひそめます。頬を紅潮させたり、にやけさせたりして、感情を表現します。

そっぽを向く

唇をツンととがらせると、わがままな少女のような愛らしさを表現できます。目線は、相手のほうへ向けるといじらしさが出ます。

笑う

自信満々に口を大きく開けて笑わせましょう。八重歯などを見せると、強気な態度の裏にあどけなさが見えて可愛らしい印象になります。

ツンデレな男性

デレ

紅潮した頬

頬の赤らみがないと機嫌の悪そうな顔になります。恥じらいの度合いに合わせて描写しましょう。

⇔赤らみがない場合

眉間のシワ

恥じらいによって眉間にシワを寄せています。

冷や汗

一筋の冷や汗は、紅潮した頬と組み合わせることで羞恥の感情をより表現できます。

への字の口

喜びの感情を素直に顔に出すのが恥ずかしく、口を固く結んでいる様子です。

ツン

顔を逸らす

顔ごと逸らすことで、自分の不機嫌な気持ちを態度に表しています。

挑発

相手を挑発するような表情は、眉を左右非対称にひそめたり口の端を歪めると雰囲気が出ます。

見下す

周りを見下したような表情にして、プライドの高さを表現しています。

type 15

キャラクターの描き分け

生意気

生意気なキャラクターは、自分の弱い立場をわきまえずに反抗心を表に出します。他人を見下したような表情にするとよいでしょう。

生意気な少女

左右非対称の眉

眉の歪み具合を左右で変えることで、優越感や嫌悪感などの細かい感情をミックスした複雑な表情になります。

幼い髪型

ハーフツインで幼さを出しています。リボンを暗い色にすることで髪色とのメリハリが強調されて華やかな印象になります。

閉じかけた目

半開きの目で下を見ることで、相手を見下したような態度を表現しています。

自信満々な表情

口を閉じて笑うと穏やかなほほえみの印象になりやすいですが、口角を極端に上げることで、自信に満ちた生意気な表情を作ることができます。

そっぽを向く

生意気なキャラクターは、自分の非を認めたがりません。目を閉じて頬をふくらませることで、素直に謝れずに強気な態度をとってしまう性格を表現しています。

舌を出す

舌を出しながら笑うことで子供っぽさやいたずらっぽさが強調されます。

にらむ

眉をツリ上げ、上目遣いでにらむ表情は、不満を訴えるような様子を表現できます。

生意気な少年

ツリ目

長いまつ毛のツリ目は、目力が強調されたキツい印象になります。

目から離れた眉

眉の位置を高く上げて目から離すことで、間延びして目を半開きにした表情になり、相手を見下したような態度になります。

飛び出した舌

八重歯を鋭くとがらせて舌を出すことで、好戦的な雰囲気を出しています。

涙袋

涙袋を強調すると、ニヤッと目を細めた挑発的な笑みを表現できます。

ピアス

複数のピアスをつけていると破天荒な印象になり、問題児のようなイメージを演出できます。

挑発的に笑う

笑う表情でも口角のバランスによって大きく印象が変わります。片側だけツリ上げて笑うと相手を小馬鹿にしたような嘲笑的な笑みになります。

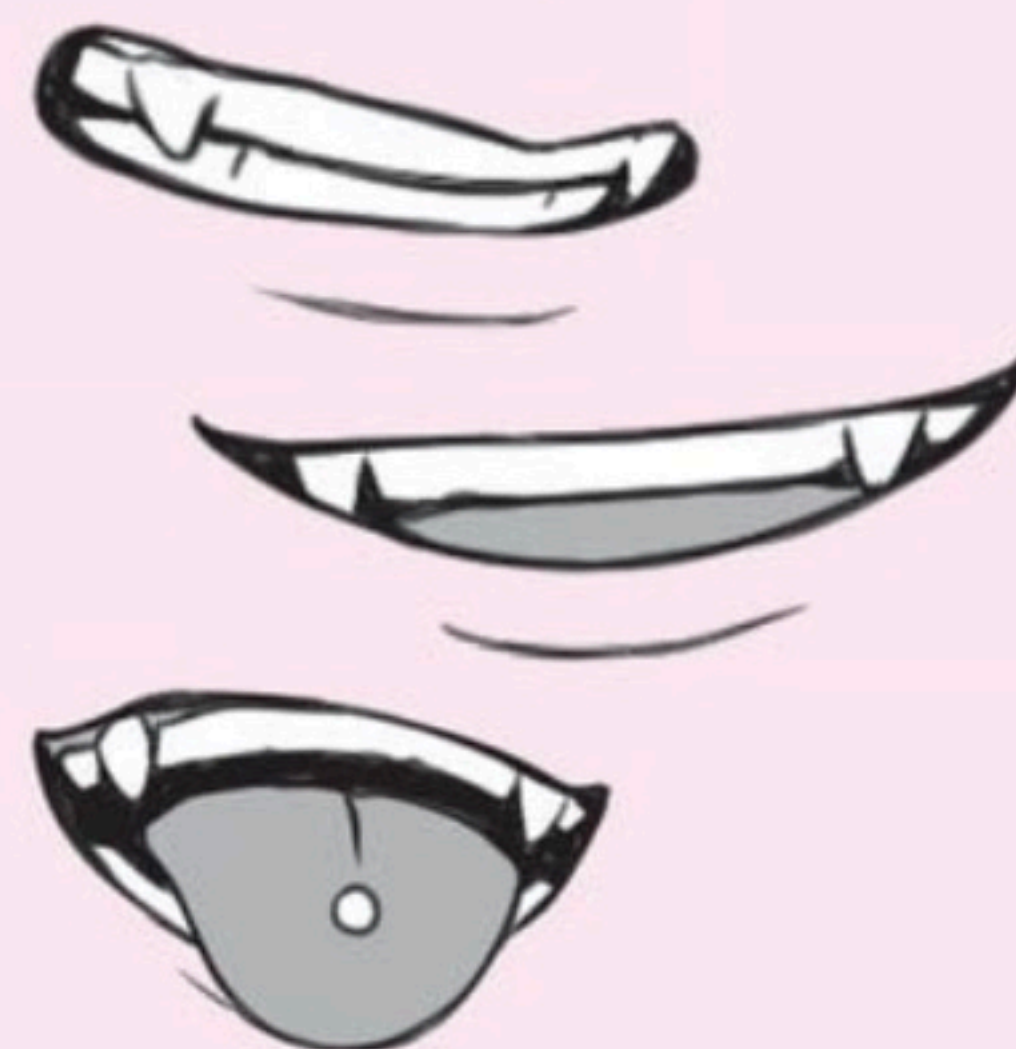
イラつく

歯を食いしばってイラ立っている表情は、短気な性格を表現できます。

Point

口角は常に上げる

どんな表情の時も口角を上げていると、強気で自信過剰な印象が強まります。

type 16 キャラクターの描き分け

中性的

男性らしい女性、女性らしい男性など、中性的なキャラクターははっきりとした性別を感じさせない雰囲気を持っています。身なりや顔のつくり、仕草などで表現することができます。

中性的な女性

短い髪

長い髪は女性らしさが出てしまうので、髪は短めにするとよいでしょう。あまり短髪すぎても男性のように見えてしまうので、適度なショートヘアがおすすめです。

細い眉

細い眉はキリッとした印象を強めます。

細い首

首を細くして女性らしさを残しています。表情や仕草などは男性らしく、先天的な部分は女性らしくすることで、中性的な女性であることが強調されます。

切れ長の目

目の形を横に広い切れ長にすることで、男性的なクールさを演出できます。まつ毛を強調したり、瞳を大きくしたりと、女性らしさを残すと中性的な雰囲気を出しやすいでしょう。

ウインク

気取ったポーズにウインクした表情で、キザな雰囲気を出すことができます。

真剣な表情

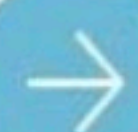
アゴに手を持っていくことで、知的な雰囲気が演出できます。

笑顔

少し目尻を下げ口をゆるやかな曲線で描くと普段のキリッとした表情とは対照的にやわらかい雰囲気になります。

中性的な少年

くせ毛

小さなカーブで丸みを帯びた髪は、やわらかく女性らしい印象になります。襟足が長すぎると女性に見えてしまいやすいので、肩につかない程度がベターです。

大きな目

大きな目は可愛らしさを演出できます。縦長の瞳にすることで幼さを出して、男性らしい要素を減らしています。

小さな口

口を小さく開いた笑顔は、ひかえめな少女のような中性的な雰囲気を出すことができます。

紅潮した頬

頬を赤らめることで可愛らしい印象になります。

驚く

驚いたときなど、表情を大きく変える場合でも、口を小さく描くなどして可愛らしさを崩さず描きます。

むくれる

頬をふくらませると、幼さや女性のような可愛らしい印象を与えます。

恥ずかしがる

頬を真っ赤にしたり口を波線で表現すると、照れている心境や慌てぶりをより強調できます。

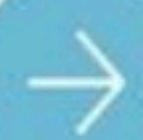
キャラクターの描き分け

type 17 マダムとダンディ

上品に年齢を重ねたキャラクターを、女性の場合はマダム、男性の場合はダンディと呼びます。清潔感や若者にはない色気など、独特の雰囲気が出るとよいでしょう。

マダム

ショートヘア

加齢により髪質が衰えていくため、ショートヘアにしています。ゆるくパーマがかかったショートヘアは、大人らしい上品な雰囲気を出すことができます。

落ち着いた目

切れ長な目を半分閉じることで、経験からくる落ち着きや風格を演出できます。

派手なアクセサリー

アクセサリーの選び方にも個性が表れます。大ぶりで派手なアクセサリーを身につけることで、自信やプライドの高さを表現することができます。

濃いリップカラー

しっかりと色づいた唇は華やかな印象を与え、メイクやお洒落へのこだわりを感じさせます。

Point

デザインによる年齢表現

メガネをチェーンつきのデザインにすることで老眼鏡であることを表しています。使用するシチュエーションなど、アイテム1つでも細部に拘るとよいでしょう。

笑いジワ

目尻にシワを寄せて目を細めると、優しい目元を表現できます。普段とのギャップを強調したいときに意識しましょう。

威圧

アオリの構図では威圧感が強調されます。地位の高い人物の表現として有効です。

ダンディ

目頭のシワ

目の周りは皮膚が薄く、シワのできやすい箇所です。目頭にくの字でシワを入れることで、大人の渋みが表現できます。

重いまぶた

年齢を重ねると目の周りがたるみ、二重になることがあります。

骨ばったりんかく

年齢を重ねると肉が落ちるので、骨ばったシャープなりんかくになることがあります。

整った髭

きれいに整えられた髭や、刈り上げられた襟首、もみあげで清潔感を出します。

ほほえむ

口角を上げてニヤリとした表情からは自信が感じられ、経験を積んだ頼もしい印象になります。

驚く

普段は端正な顔立ちを崩さないキャラクターも、片眉だけ上げておどけたような表情をさせることで、余裕のある大人のユーモラスな一面を表現できます。

タバコを吸う

仕草1つでもタバコを吸いなれた様子を表現できます。薄く開けられた目やタバコをくわえた口元に哀愁や色気が出ています。

セクシー

セクシーなキャラクターは妖艶な雰囲気があります。目や口を半開きにしたり、服装を着崩したりといったルーズな印象にするといいでしょう。

セクシーな女性

切れ長の目

横に長い目に大きな瞳を描くことで、大人の色気を出すことができます。

つやのある唇

ぽってりとしてつやつや光る唇は、みずみずしい色気を感じさせます。

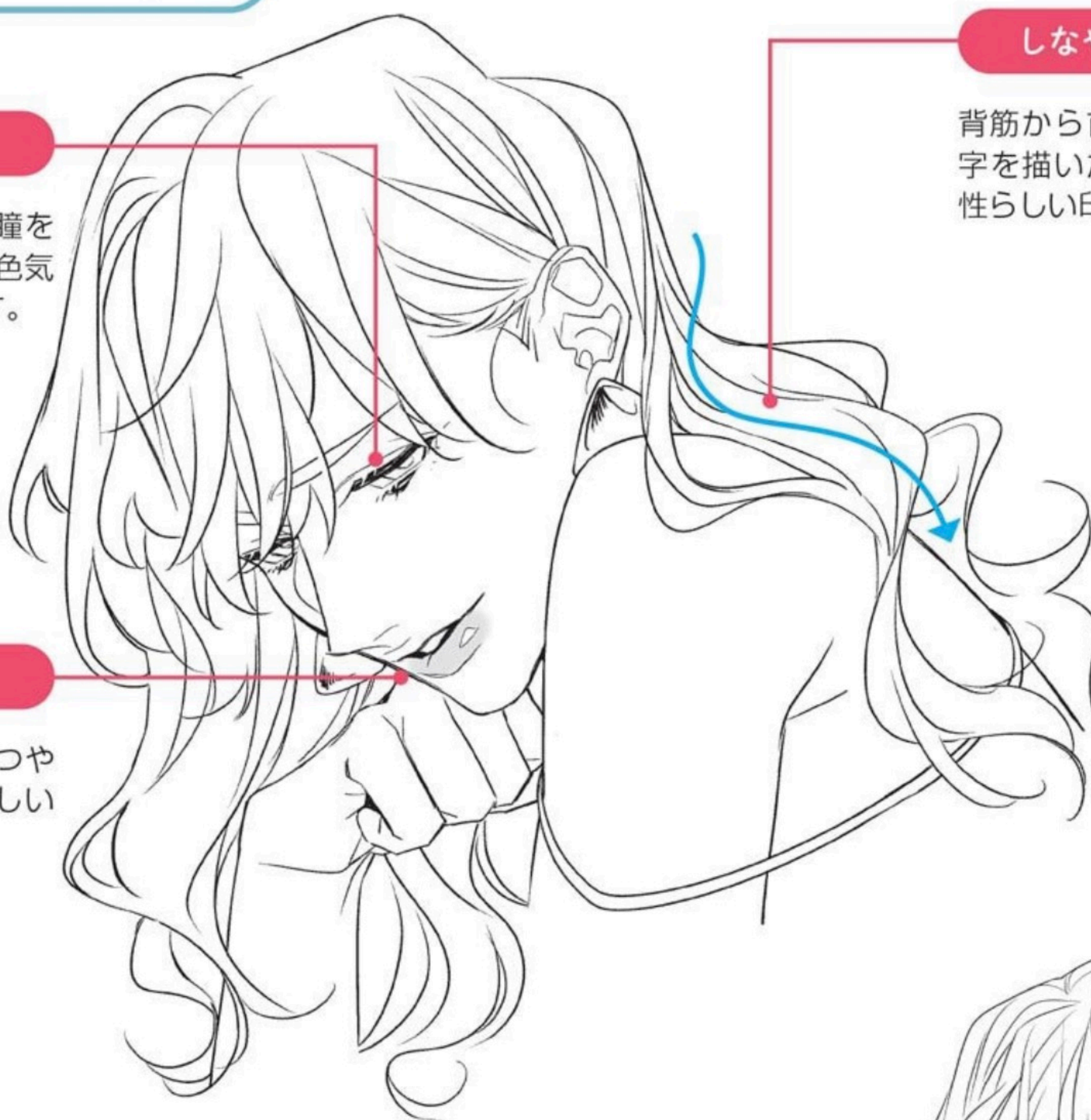
しなやかな背筋

背筋から首にかけてのS字を描いたラインは、女性らしい印象を与えます。

首をかしげる

姿勢はまっすぐ正さずに、首をかしげたような角度にすると気怠げな色っぽさが出ます。

舌なめずり

下がった眉や少し見下すような視線に加えて、舌なめずりをする仕草は扇情的な印象を与えます。

Point

涙

赤らんだ頬や大粒の涙は、感情が大きく揺さぶられていることを示しています。内なる弱さを見せることで他者の心を惹きつけます。

セクシーな男性

太い眉

眉が太いと大人の男性らしい魅力が出ます。

厚い唇

分厚い唇は大人の成熟をイメージさせ、つやのある雰囲気を出すことができます。

口元のホクロ

口元にホクロがあることで唇へ視線を誘導しやすくなります。よりセクシーな印象にしたいときにつけ足すとよいでしょう。

長い襟足

うなじにかかる髪の毛は、首筋のラインを強調して色気を増す効果があります。

目を伏せる

あえて視線を外して下を向いた笑顔は、落ち着いた大人の雰囲気を漂わせます。

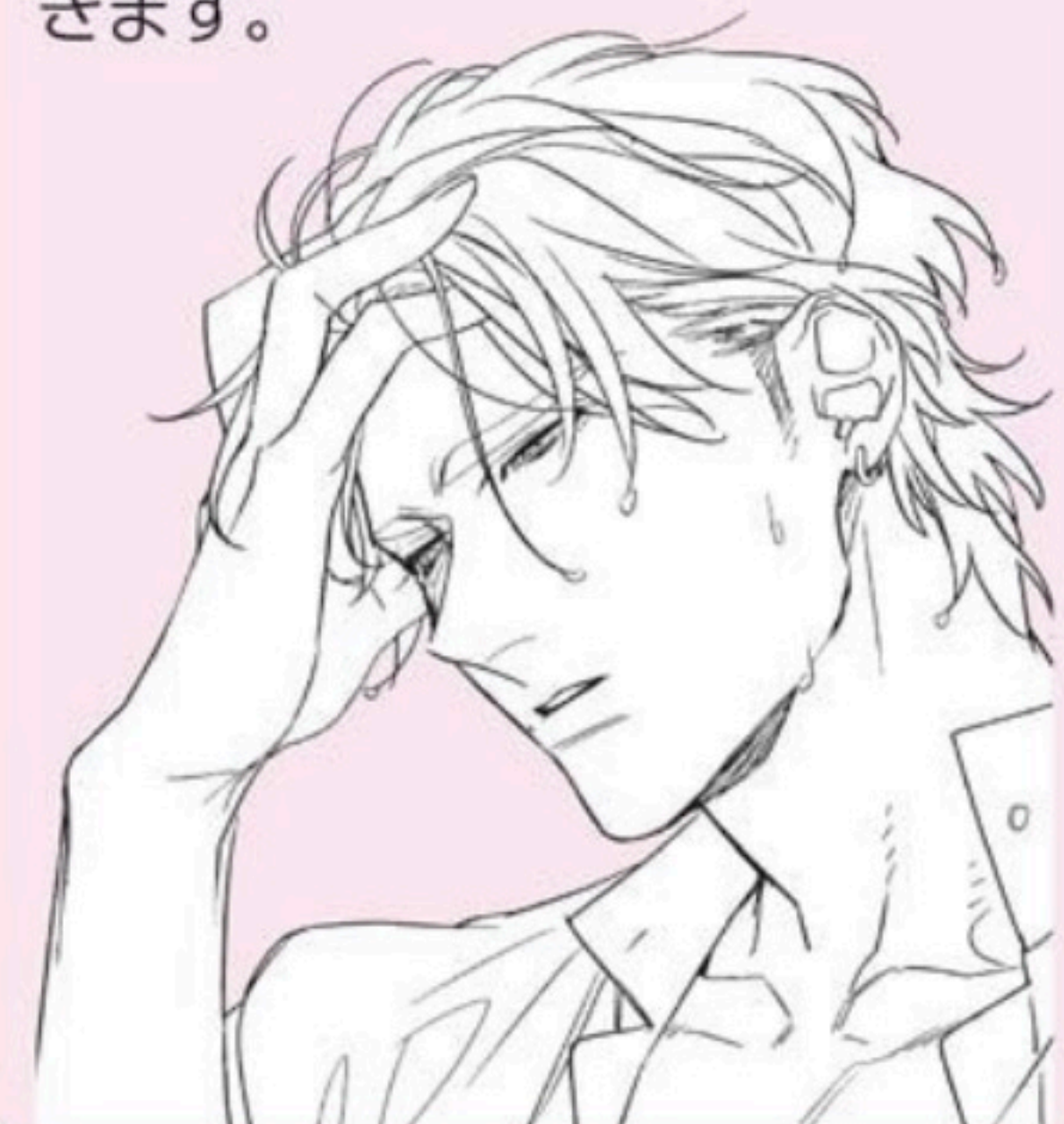
覗き込む

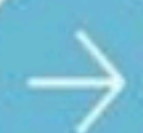
下から覗き込むような視線は、相手の心を見透かして試しているような、扇情的な印象になります。

Point

したたる水

濡れた髪の毛が顔にまとわりつく様子は、キャラクターの悩ましげな表情を引き出すことができます。髪からしたたる水滴が汗や涙を想起させて普段とは違った魅力を演出することができます。

type 19 キャラクターの描き分け

ギャルと不良

ギャルや不良は周囲に染まらない意志があります。強いこだわりが表れるファッションや髪型で個性をアピールしましょう。

ギャル

細い眉

細い眉の目尻側をツリ上げることで、自信やキツイ雰囲気を出しています。

ツリ目

目尻をツンと上に向けたツリ目は、気の強さをイメージできます。自分を曲げないギャルらしさの表現として有効です。

派手な目

ふさふさのまつ毛や太いアイラインによって、派手なメイクを表現しています。

Point

表情の変化を大きく

感情表現が豊かなタイプのキャラクターは、表情の変化も大きくなります。

ほほえむ

口を開けたほほえみは天真爛漫な性格を表現できます。

ダルさを出す

半開きの目を下に向け眉を歪ませることで、面倒くさそうな様子を表現しています。マイナスな感情も堂々と表に出すオープンな性格のキャラクターの演出として効果的です。

不良

モヒカン

モヒカンは、好戦的なキャラクターの髪型としてよく使われます。奇抜な髪型にすることで、世間に染まることのない反骨心を表現しています。

小さい瞳

瞳が小さいと、にらんでいるようなキツイ印象になります。

⇔大きい瞳

ピアス

ピアスをつけていることでおしゃれな印象になり、こだわりを表現できます。

肌の汚れ

汚れや傷の残る肌は喧嘩をイメージさせ、不良キャラクターの要素を強めることができます。

ニヤッと笑う

眼光は鋭いままに、口元は楽しそうに笑うと、強敵感や怖さを演出できるでしょう。

照れる

普段は強気なキャラクターが照れると大きなギャップが生まれます。恥ずかしくて相手の目を見れないなど意外な一面や弱さを見せるとよいでしょう。

にらむ

相手から目を逸らさずに力強くにらみます。怒ったときや興奮したときは瞳孔が開くので意識して描くとよいでしょう。

type 20

キャラクターの描き分け

あざとい

あざといキャラクターは、自身の可愛さを自覚して武器にしています。整った容姿からくる自信を、ポーズや仕草などで表すとよいでしょう。

あざとい少女

派手な髪型

派手な髪型は自信の表れです。巻き髪のツインテールで可愛らしさを表現しています。

困り眉

弧を描きながら八の字に下がる眉は、困っている表情をコミカルに演出できます。悲しんでいるように見せたくないときにおすすめです。

頬に添えた手

両頬を手で覆うポーズは恥じらいの表現になりますが、あざといキャラクターの場合、恥ずかしがっている演技といったニュアンスです。大げさな表現にしてわざとらしさを出すとよいでしょう。

あひる口

口角を上げ、少し口をとがらせています。可愛らしい表情を自覚していることがわかるよう、大げさに表現しましょう。

Point

キメた表情

あざといキャラクターは、常に自分が可愛く見える表情をわかっています。人前では瞳をぱっちりと開け、ニコニコとした表情を心がけるとよいでしょう。

困ったふり

わざと困ったようなポーズで、相手の興味を引こうとしています。頬のぷっくりとした感触を表現するとより可愛らしくなるでしょう。

上目遣い

上目遣いにすることで、甘えたい気持ちを訴えています。

あざとい少年

大きな瞳

大きな目は可愛らしさを演出できます。

⇔小さい瞳

ヘアピン

前髪に連ねたヘアピンは、ポップな雰囲気を出しながらアクティブな要素を加えたいときに効果的です。飾りすぎずに個性を活かすことができます。

長いサイドヘア

顔のサイドの髪を長くすることで女性キャラクターに近い印象になり、可愛らしさを出すことができます。

歯が見える笑顔

歯を見せながら笑うことで、いたずらっ子のような性格を表現できます。

ガムをかむ

ガムをかませるとラフでゆるい雰囲気を演出できます。

作り笑顔

人懐っこいやわらかい笑顔を作り、他者からの好感を上げようとしています。

Point

素の表情

周囲に他者がいないときは素に戻ります。いつもにこやかに笑っている口元が閉まると、キリッとした印象になります。

イラストレーター紹介

PN **エイチ**

顔はキャラクターを描く上で一番楽しく気合が入ります！ 瞳や口次第でキャラが生き生きしてくるので、特にバランスを意識して丁寧に描くことを心がけてい ます。

URL https://ech.fanbox.cc/

Pixiv ID 356998　Twitter @ech_

PN **桓田 楠末**

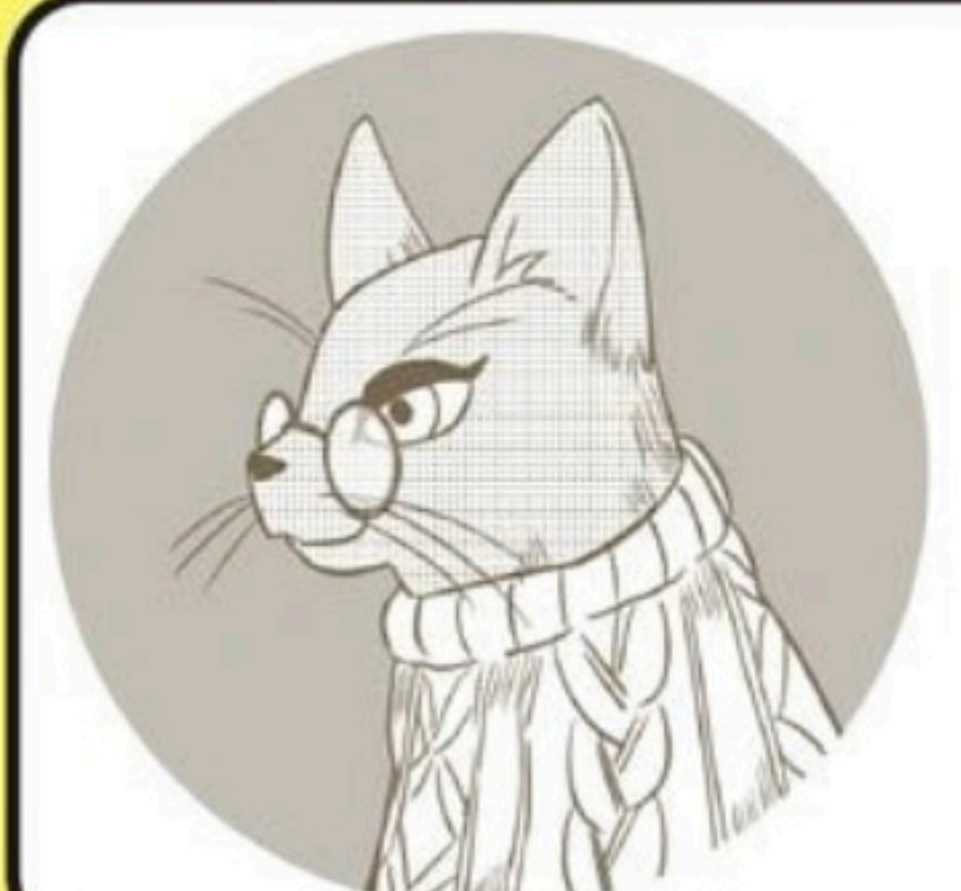
創作の一助となれれば幸いです。お楽しみください。

PN **クマつき**

最も大切な顔の描画が最も難しいと思っております。ありがとうございました。

PN **くろでこ**

はじめましてくろでこと申します。挿絵やキャラクターデザインを中心に活動しております。割とコミカルな作品のイラストを描かせていただくことが多いので明るい顔のイラストが多いのですが、実は苦しんでいたり怒っていたり、歪んだ表情を描くのが大好きです！

Pixiv ID 1426321

PN **玄米**

キャラの目尻を上げるか下げるかで雰囲気が変わるのが描いていて一番楽しいポイントです。参加させていただきありがとうございました！

URL http://haidoroxxx.blog.fc2.com/

Twitter @gm_uu

PN **逆月酒乱**

普段描いた事のないキャラも描けて楽しかったです。
キャラの性格に合わせて表情を考えて描くのがとても好きなのですが、
一番描いていて楽しいのはゲス顔（？）など目元や口元を歪ませた表情です。

URL https://sakazukisyuran-cocktail.jimdofree.com

PN **月森フユカ**

色々な表情を描けてとても楽しかったですし、私自身も勉強になりました。
表情はキャラクターを作る上で重要な部分の一つです。
その他にも、仕草や体の動かし方もキャラクターの魅力を引き立たせる一つの要素になるとは思いますが、この本が読んだ方の創作の手助けになれれば幸いです！

PN **保志乃シホ**

顔はキャラクターを表現する上で最重要な部分なので、難しいですがとても描くのが楽しい部分です。思い切りの笑顔や泣き顔、怒った顔など大きな感情が出ている表情を描くのが好きです。今回自分自身もとても勉強になったので、この本が少しでもお役に立てれば幸いです。

URL https://hosin0work.tumblr.com/　Twitter @hosin0_siho

PN **吉村拓也**

どうすればもっとうまく描けるか考えながら数をこなすことに勝る上達法はないと、日々感じます。

PN **山上七生**

この度はお声掛けいただきありがとうございました！ 普段なかなか描かない表情や髪型もあり、とても楽しかったです。少しでも作画の悩みを解決するヒントになっていたら幸いです。

URL https://omuatelier.com/

Twitter @nnm_kmym

STAFF

校正	白沢麻衣子
装丁	大沢肇
本文デザイン・DTP	株式会社サイドランチ
企画・編集	大野智之
	株式会社サイドランチ
副編集長	本田拓也
編集長	山内悠之

■商品に関する問い合わせ先

インプレスブックスのお問い合わせフォームより入力してください。
https://book.impress.co.jp/info/
上記フォームがご利用頂けない場合のメールでの問い合わせ先
info@impress.co.jp

- ●本書の内容に関するご質問は、お問い合わせフォーム、メールまたは封書にて書名・ISBN・お名前・電話番号と該当するページや具体的な質問内容、お使いの動作環境などを明記のうえ、お問い合わせください。
- ●電話や FAX 等でのご質問には対応しておりません。なお、本書の範囲を超える質問に関しましてはお答えできませんのでご了承ください。
- ●インプレスブックス（https://book.impress.co.jp/）では、本書を含めインプレスの出版物に関するサポート情報などを提供しておりますのでそちらもご覧ください。
- ●該当書籍の奥付に記載されている初版発行日から 3 年が経過した場合、もしくは該当書籍で紹介している製品やサービスについて提供会社によるサポートが終了した場合は、ご質問にお答えしかねる場合があります。

■落丁・乱丁本などの問い合わせ先

TEL　03-6837-5016　　FAX　03-6837-5023
service@impress.co.jp
（受付時間／ 10:00-12:00、13:00-17:30 土日、祝祭日を除く）
●古書店で購入されたものについてはお取り替えできません。

■書店／販売店の窓口

株式会社インプレス 受注センター
TEL　048-449-8040
FAX　048-449-8041
株式会社インプレス 出版営業部
TEL　03-6837-4635

最高のイラストを作り出す！

魅力的な「キャラ顔」の描き方

2021 年 1 月 1 日 初版第 1 刷発行

著者　株式会社サイドランチ
発行人　小川 亨
編集人　高橋隆志
発行所　株式会社インプレス
〒 101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目 105 番地
ホームページ　https://book.impress.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社
ISBN978-4-295-01060-9 C2071
Printed in Japan